

# ИГР

ЗАГЛЯНИ В ВИРТУАЛЬНЫЙ МИР

№3(6) • 1998

журнал для любителей игр



# МАНИЯ

**QUAKE II**

**WING COMMANDER: PROPHECY**

**GRAND THEFT AUTO**

**DIABLO: HELLFIRE**

**AGE OF EMPIRES**

**LORDS OF MAGIC**

**MEN IN BLACK**

**IGNITION**

**CARMAGEDDON SPLAT PACK**

**RIVEN: THE SEQUEL TO MYST**

**РОЗОВАЯ ПАНТЕРА**

# СТРАТЕГИИ ПОБЕДЫ



## СХВАТКА



## ПРОТИВОСТОЯНИЕ



## ТРЕТИЙ РИМ БОРЬБА ЗА ПРЕСТОЛ



## ВЬЮТА В ПУСТЫНЕ



Программные продукты можно приобрести у наших дилеров:

Soft Club - (095) 238-3889	Новый Диск - (095) 932-6178
Компьюлинк - (095) 931-9465	Союз Мультимедиа - (095) 263-1039
1С - (095) 737-9257	Азия - (095) 925-1304
Си-Пи-Эс - (095) 930-0591	Лайт Про - (812) 311-83-12
Акелла - (095) 242-0323	

# ИГРОМАНИЯ

## Учредители и издатели

ООО «Игромания»

Александр Парчук

Евгений Исупов

## Над номером работали:

Светлана Базовкина

Иван Базовкин

Тимофей Богомолов

Евгений Исупов

Ирина Карпова

Людмила Катаева

Дмитрий Коло

Андрей Михайлов

Александр Парчук

Нина Рождественская

Александр Савченко

Андрей Шаповалов

## Отдел рекламы и распространения:

Юрий Карпов (тел. 279-16-62)

Серьян Смакаев

(пейджер 239-10-10, аб. 22-396)

Для писем: 109193, Москва,

ул. Южнопортовая, 16.

«Астрей», «Игромания»

E-mail: [igroman@online.ru](mailto:igroman@online.ru)

Тел.: 279-16-62

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна.

Полное или частичное воспроизведение материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения редакции.

Редакция не отвечает за содержание рекламных объявлений.

Все упомянутые в данном издании товарные знаки принадлежат их законным владельцам.

Журнал зарегистрирован  
в Министерстве печати РФ.  
Свидетельство о регистрации  
№ 016630 от 26 сентября 1997 г.

Отпечатано в Эстонии.

Тираж 16.000.

Цена договорная.

© «Игромания», 1998

## Дорогие игромены!

Февраль не порадовал нас достойными новинками. Тем не менее мы постарались дать описания игр — может быть, не самых новых, но безусловно заслуживающих пристального внимания.

Мы подумываем о дальнейшем увеличении объема журнала, тем более, что создаем и в дальнейшем планируем создавать новые рубрики. С этого номера появилась рубрика «Размышляем». В ней публикуются статьи, которые, по нашему мнению, заинтересуют игроманов и, возможно, вызовут дискуссию. Если Вам есть что сказать и Вы хотите увидеть свою точку зрения в этой рубрике — присылайте письма.

Рубрику «Размышляем» мы открываем двумя статьями. Одна — о жестокости в компьютерных играх (в этом номере, в рубрике «Играем», как на подбор — и Quake II, и Carmageddon, и Grand Theft Auto). Вторая — для фанатов телевизионного сериала «Вавилон 5».

При активном участии компьютерного клуба «Game Galaxy» мы учредили для наших читателей конкурс.

Успехов!

Редакция

**Игромены!** Если у вас есть свой электронный адрес (E-mail) и если вы не только способны осилить сложные игры, но и можете хорошо написать о них, то у вас есть шанс превратить развлечение в оплачиваемую работу. Звоните в редакцию или присылайте образцы своего литературно-игрового творчества электронной почтой по адресу [igroman@online.ru](mailto:igroman@online.ru). С нами сотрудничают не только жители столицы, но и игромены из других городов.

Журнал «Игромания» приглашает распространителей — физических и юридических лиц. Распространять такой журнал, как наш — престижно и выгодно!  
Тел.: 279-16-62 E-mail: [igroman@online.ru](mailto:igroman@online.ru)

## ИГРАЕМ



**Age of Empires** ..... 10

**Riven: the Sequel to Myst** ..... 23

**Carmageddon Splat Pack** ..... 30

**Diablo: Hellfire** ..... 36



**Grand Theft Auto** ..... 52

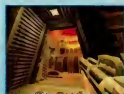
**Men in Black** ..... 58

**Quake II** ..... 64

**Lords of Magic** ..... 79

**Wing Commander: Prophecy** ..... 87

**Ignition** ..... 101



**Розовая Пантера** ..... 106



## ЖДЕМ ИГРУ ..... 3

A.I. Alien Intelligence	Sanitarium
Battlezone	Trespasser: Jurassic Park
Blood 2	SWAT 2
Diablo 2	Warbreeds
Dune 2000	Третий Рим
Extreme Warfare	M.A.X. 2
Esoteria 3	Max Payne
Gothica	Восьмое путешествие
Krush, Kill & Destroy 2	Синдбада: Проклятие
Outwars	Карамогула

## ВООРУЖАЕМСЯ ..... 117

Наступление Intel на всех фронтах, или Речная прохлада жарким летом ..... 117

## РАЗМЫШЛЯЕМ ..... 119

«Вавилон 5» на дисплее	119
Время новой морали	120

<b>НОВОСТИ</b>	22, 29, 35, 63, 86, 100, 105, 118
<b>ХИТ-ПАРАД</b>	122
<b>СМЕЕМСЯ</b>	124
<b>КОНКУРС</b>	125
<b>ЧИТАЕМ ПИСЬМА</b>	126
<b>ПОДПИСКА</b>	127

## ПОАЕМ РС ..... 111

Age of Empires	Joint Strike Fighter
Birthright	Jurassic War
Cadillacs and Dinosaurs	KKnd & KKnd Xtreme
Carmageddon Splat Pack	Loadstar
Chaos Island	Longbow 2
Close Combat 2: a Bridge	Shipwreckers! (Overboard!)
Too Far	Pinball Illusions
Dark Earth	PowerBoat Racing
Dark Reign	Quake II
Deer Hunter	Red Baron 2
Diablo: Hellefire	Street Fighter Zero
Grand Theft Auto	Streets of SimCity
Holiday Island	TinTin in Tibet
Ignition	Wing Commander: Prophecy
Men in Black	Worms 2
I-War	

## ПОАЕМ PLAYSTATION ..... 115

Brain Dead 13	Nightmare Creatures
Croc: Legend of the Gobbos	Rage Racer
Frogger	Rosco McQueen
G-Police	Shipwreckers!
Grand Theft Auto	Test Drive 4
MDK	Trash it
MK Mythologies: SubZero	Z
Nuclear Strike	



## A.I. Alien Intelligence

Разработчик: Flatline Studios  
Издатель: Interplay  
Выход: май 1998 г.  
Жанр: стратегия в реальном времени



Известная компания Interplay продолжает эксперименты на пользователях. Издав за последнее время немало популярных игр в совершенно разных жанрах — здесь и Carmageddon, и Fallout, и MDK, и Descent 2 — Interplay взялась за раскрытие совсем уж банального на сегодняшний день жанра — стратегии в реальном времени. Игрой подобного типа сейчас уже никого не удивишь. Настораживает лишь то, что Interplay до сих пор не вело на подобные игры. Видимо, решив поправить ситуацию, Interplay готовится раскрыть продукт под названием A.I. Alien Intelligence. Разработкой занимается малоизвестная компания Flatline Studios. Создатели игры обещают массу интересного: например, сочетание элементов реальновременной и походовой стратегий. Игровым миром со ставком прозрачно намекают, что за образец походовой стратегии была взята дилемма Master of Orion. Приемком оттуда в A.I. «перекочевали» дизайн кораблей и технологическое дерево (достаточно ветвистое, надо заметить; потторы сотни технологий — почти в десятки различных областях — не шутка).



А вот сюжет игры вполне традиционен. Была планета, на которой случился ядерный катаклизм. Как всегда, наиболее хитрые успели вовремя «сделать ноги» и обосновались на одной из ближайших планет (планету и все остальные параметры можно выбрать, еще не начав игру). Вам предложено эвализать на свои хрупкие плечи бремя ответственности за колонию. Игровому миру предстоит развивать все, что можно развивать, воевать со всеми, с кем можно воевать, летать и осваивать новые планеты. Пока вы действуете на одной планете, игра напоминает любую другую стратегию в реальном времени: строим здания, сражаемся, про науку не забываем и т. д. Но как только сойдете на своей планете нам надост, можно двинуть в космос. Для перелетов, само собой, желательны космичес-

кие корабли, коих в игре несколько видов. Каждая из враждующих рас (их шесть, кроме авды) располагает кораблями девяти типов. При наличии способностей можно соорудить на основе имеющихся свои собственные модели кораблей (что знакомо по игре MoD). Назначение кораблей также различно. Некоторые могут летать только в открытом космосе, в некоторые — transport, outpost и colony ship — умеют садиться на планеты.

Планеты бывают пяти разных видов: со своими ландшафтами и погодными условиями. Иногда на планете можно встретить разумную жизнь. В этом случае конкурирующую расу можно вырезать на корню, подорвав к планете пару транспортов, груженных десантниками. Если одержите верх, то сможете поставить там свою космическую заставу. Если же резать конкурентов не хочется, можно заключить с ними договор о ненападении. Для этих целей в игре имеется обширный дипломатический инструментариум. Нации могут быть по отношению друг к другу в состоянии войны, в полном нейтралитете или в союзе.



Для любителей поиграть на пару с другом в A.I. предусмотрен режим «multiplayer». Связь можно наладить посредством протокола TCP/IP, через LAN или по обычному модему. Предусмотрено два игровых режима: можно рука об руку шагать в светлое завтра, а можно играть против друг друга.

## Battlezone

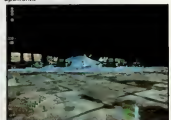
Разработчик: Activision  
Издатель: Activision  
Выход: апрель 1998 г.  
Жанр: 3D-action + стратегия в реальном времени



Все чаще встречаются игры, жанр которых сложно обозначить одним словом. Даже двумя иногда сложно обозначить. Большинство игрровых направлений если и не исчерпали себя, то уже близки к этому, и разработчикам как-то приходится выкручиваться, изобретая все новые жанры или хотя бы комбинируя известные. Battlezone — типичный тому пример.

Впервые игра с таким названием появилась в начале 80-х годов на платформе Alan и представляла собой танковые бои без намека

на какую-либо графику (в привычном смысле, по крайней мере). Теперь, видимо, настало как раз то время, когда во имя прогресса необходимо обратиться не к Pentium II 300 МГц и не к 3Dx, а к самым что ни на есть истокам. Из пыльных записок была извлечена игра, которой через пару лет стукнет двадцать. Но если самая первая Battlezone была враще про танки, то текущая версия уже несколько про драки. Танки, конечно, имеются, но не в нит суть. Игра теперь сочетает управление танком (вертолетом, самолетом) с полноценной ресурсодобчей, тактическими сражениями и всем прочим, что присуще стратегиям в реальном времени.



С сюжетом тоже получилось интересно. После его прочтения не исключены припадки в стане ветеранов холодной войны как по ту, так и по эту сторону «железного занавеса». Дело в том, что в 60-е годы ровнехонько между нашей Родиной и западными Штатами (посредстве Берингова пролива) приютились (приводились, если точнее) метеороид. Подняв все паруса, к ним двинули с разных берегов научные экспедиции. Причем почувствать его удалось и нашим, и импортным ученым. Произведя всякие спектральные анализы, аналитические побоелки на доклад: кто к президенту, а кто в ЦК партии. Выяснилось, что если немного пошумить над метеороидом, то можно запросить выстрел гонку вооружений, настроив удивительных танков да крейсеров. Все бы хорошо, но метеороид оказался маловат: сырая на всю холодную войну не хватит. Решено было отправить на Луну круто снаряженную экспедицию для поиска ценного металла. Опять же, параллельно с пленумом до этого додумался их конгресс. Так и вышло, что на Луне вдруг стало тесновато.

Вам предстоит возглавить одну из экспедиций, высидевших на спутнике, причем позволено играть и за наших, и за американцев. Битва за металл ведется всеми доступными средствами: в вашем распоряжении не только приборки и микроскопы, но и бронетехника, артиллерия, микометы и всякие летающие штуки. Насчитывается порядка двадцати устройств, которыми игрок может управлять непосредственно (сел — и пошел или полетел) и ничуть не меньше видов статического вооружения.

Основная ваша задача — вытеснить врага с богатой ресурсами территории. Для этого у вас должно быть хорошая техника. А чтобы она была хорошая, ее нужно строить из металла немалого происхождения, который добывается тут же (вход идут и подбитые танки с самолетами) и отправляется на заводы. Заводы можно строить только поверх термальных гейзеров, которых, само собой, немного. Неподготовленному игроку придется нелегко, поскольку поначалу вообще неясно, что следует делать в первую очередь: гейзеры отбивать, металл собирать или врага убивать.

Добавьте к этому разнообразие технических параметров, возможность их модернизации, сбор артефактов и сведений о приключениях, использование полностью трехмерного ландшафта в тактических целях — и станет понятно, что игра обещает быть интересной.

У тех, кого не удовлетворяют встроенные миссии, есть два варианта: воспользоваться поставленным вместе с игрой редактором сценария или сыграть в дружном коллективе посредством LAN (до восьми игроков), Интернета (поддержку бисплатного сервера обеспечивает Activision) или по модему.

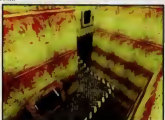
## Blood 2

Разработчик: Monolith  
Издатель: GT Interactive  
Выход: сентябрь 1998 г.  
Жанр: 3D-action



Не успев Monolith закончить свое нетленное произведение под названием **Riot** (основанное на движке Direct Engine), как у него в разработке оказалась новая игра **Blood 2**, также использующая Direct Engine. Хоть к движку имеет отношение корпорация Microsoft, но издатель второй **Blood** будет уже не она, как это было с **Riot**, а небезызвестная GT Interactive, сильно преуспевшая в раскрутке такого рода произведений.

Первая часть **Blood'a** была игрой очень веселой: веселая палитра (все же дикий Build Engine постарее квейковского будет), веселый сюжет, а главное — возможность сыграть вражеской башкой в футбол, что по достоинству оценит все пользователи, обладающие чувством юмора. Во второй части пинать ногами мертвые головы также можно, плюс ко всему обещано, что головы эти будут куда натуральней. Большие человеческие спяски создатели.



Сюжет второй части логически продолжает часть первую. Главный герой, Калеб, недобивший кого-то в первой части, возвращается на Землю, чтобы завершить начатое. Он является одним из квартета «избранных». Играть можно за любого из четырех персонажей, у каждого из которых свое собственное, уникальное оружие, характеристики и проч.

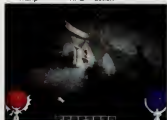
Оружия обещано аж тридцать видов, в т. ч. магическое *spell's* и такие раритеты, как кукла Ву-уду. Планируются четыре эпизода, в каждом из которых будет по восемь-девять уровней. Причем создатели хотят отойти от перочной практики поиска ключей, юнкоп, педалей, амбарных замков и прочей бранны, отвлекаящей *задромана* от созерцания кровавицы. На каждом уровне перед игроками будет стоять вполне конкретная задача — в этом отношении **Blood 2** будет, по всей видимости, напоминать второй **Quake**.

Но самое сильное место новой игры — не сюжет и не обширный список индивидуальных средств уничтожения, а графика. Не даром **Blood 2** первоначально ориентирован на трехмерные акселераторы — посредством Glide поддерживаются карточки с 3Dfx-чипами, а также совместимые с Direct 3D железки. И всё — ради повышения реализма: туманы, эффекты преломления, цветное динамическое освещение и пересчет теней в реальном времени. Понятно, что обеспечить подобающую скорость при таком раскладе одними программными средствами нереально. К слову, **Blood 2** — едва ли не первый 3D-action, ориентированный исключительно на трехмерные акселераторы.

Помимо одиночной игры и конструирования собственных уровней с помощью прилагаемого к продукту редактора, игравший сможет развлекаться и в коллективе. Посредством LAN в режиме «cooperative» объединить свои усилия для борьбы со злом смогут сразу четыре игрока.

## Diablo 2

Разработчик: Blizzard Entertainment  
Издатель: Cendant Software  
Выход: декабрь 1998 г.  
Жанр: RPG + action



**Blizzard** — один из самых удачливых разработчиков в мире. Компания создала всего несколько игр, но все — безусловные хиты. Так было с **WarCraft** и **WarCraft 2**, «игрой всех времен и народов» — **Diablo**, так, по всей видимости, будет и с **Diablo 2**, работы над которой уже не первый месяц ведутся в **Blizzard**.

Недобитый в первой части **Дьябло** возвращается из ада с тем, чтобы на этот раз окончательно и бесповоротно захватить мир, состоящий во второй части уже из четырех различных городов. По пути к мировому господству **Дьябло** планирует освободить своих братьев — Мефисто и Бала, которые вместе с ним составляют колоритное трио под названием «Первичное Зло».

Разработчики обещают учесть свои прошлые неудачи. Например, статичные городские пейзажи больше не будут статичны. Поездка будет жить во всех ее проявлениях — снующие мирные горожане, летающие по небу птицы, теку-

щая вода. Да и города будут располагаться в живописных местностях.

Количество доступных главных героев будет равно, видимо, пяти. Пара героев будет специализироваться в оккультных науках, пара — в самах что ни на есть прикладных науках (это когда прикладом по зубам), а еще один герой (точнее — героиня) будет совмещать в себе всего понемножку. Ваш выбор сильно повлияет не только на игровой процесс, но и на окончание игры.



Не секрет, что большинство поклонников **Diablo** любят игру исключительно за богатые сетевые возможности. Учитывая это, **Blizzard** расширит количество участников сетевой игры (предположительно — до восьми, как минимум — до шести человек). Планируется также несколько поменять принцип игры через Интернет. Главным образом изменения затронут нечистых на руку игроков, всегда готовых «уделать» ближнего при помощи новейшей cheat-программы. К вешней радости поклонников честной игры, в **Diablo 2**, скорее всего, не пройдет большинство существующих для первой части махинаций, поскольку за борьбу с читерами **Blizzard** взялся основательно уже во время работы над самой игрой. Так что ситуация с поспешными латами «дырок» уже после выхода игры, как это случилось с **Diablo**, со второй частью не должно повториться.

Графическое исполнение также претерпит некоторые изменения — полностью переработанный движок будет абсолютно трехмерным.

## Dune 2000

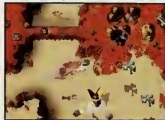
Разработчик: Westwood Studios  
Издатель: Virgin  
Выход: сентябрь 1998 г.  
Жанр: стратегия всех времен и народов



Скоро случится праздник на улице всех тех, кто застал еще первую **Dune**. Точнее, вторую, но

перую в своем роде. Компания Westwood решила напомнить подрастающему поколению изречение о том, что и до C&C были игры. Отсюда, что Westwood практически не изменит сути игры, поправив лишь ее внешний вид и наконец-то введя режим «multiplayer».

Для совсем маленьких будут нелишними пояснения. Имеется планета Дюна. За обладание этой планетой ведут борьбу три Дома — Atreides, Harkonnen и Ordos. Ресурсов всего один — спайс. Воды, хлората, леса, нефти, камня, угля, золота, энергетических бассейнов и прочих вещей нет в помине. Среди ресурсов позволяет порой черепнок, который, если в плохом настроении, может покрыть дорогу сердцу твоему и менее дорогую живую силу. У каждого Дома имеется советник (в роли вероини советники и заставки между миссиями будут исполнены на качественно новом уровне — «возможное видео или традиционные для Westwood's трехмерные ролики»). Также у Дома имеется некое супероружие, которого больше нет ни у кого. У Atreides это «Sonic Tank», у Harkonnen — «Devastator», у Ordos — «Deviator». К слову, никаких новых юнитов в Dune 2000 появиться не должно (за исключением иксоверов, действующих, как и в C&C).



Миссий, по одним сведениям, будет 27 (по 9 за каждый Дом, что полностью дублирует Dune 2), а по другим сведениям — 45. В любом случае две миссии, которые были в Dune 2, войдут в Dune 2000, причем в том же порядке.

Главные отличия новой игры — графика и наличие режима «multiplayer». Графика будет шестиугольной, используются все современные эффекты. Косметические изменения затронули интерфейс. Многопользовательская игра сможет занять до восьми человек через LAN и поддерживает Интернет.

## Extreme Warfare

Разработчик Trilobyte  
Издатель Red Orb  
Выход апрель 1998 г.  
Жанр трехмерный боинок + стратегия в реальном времени

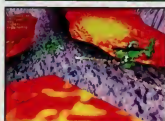
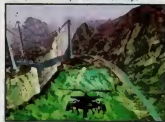


**Extreme Warfare** — очередная попытка совместить несовместимое. Стратегию на этот раз хотят скрестить с полноценным экшеном. Сейчас

такие гибриды очень модны. Достаточно вспомнить о грандиозном проекте Activision под названием **Battlezone**, который появился едва ли не одновременно с **Extreme Warfare**.

Игра, судя по всему, будет напоминать **Descent**, но без стен и потолков — этаким **Descent** на улице. Еще можно вспомнить игру **Terminal Velocity**, которая тоже чем-то сходна с **Extreme Warfare**.

Боевые действия разворачиваются на планете Марс. Данным дню на ней жили марсиане, но вот стало им тесновато, и решили они освоить земные просторы, умертвить всех дикозверей, слегка охладить атмосферу и частично туда переселиться. Но не успели они и подумать об этом, как на Марсе случился загадочный катаклизм, в результате которого проблема перенаселения решила сама собой — практически все умерли. Те, кто не умер, улетели жить на дальние звезды. Потом прошло много миллионов лет, земные наконец-то научились летать между планетами и прилетели на Марс. С помощью дружелюбных цивилизаций планета была благоустроена и миллионы колонистов двинули на нее жить и трудиться. Через некоторое время на Марсе случайно был обнаружен странный артефакт — нечто вроде маяка, посылающего сигналы в дальний космос. Ученым не удалось расшифровать ни посылаемые, ни получаемые в ответ сигналы. Однако удалось установить, что источник ответных сигналов приближается к Земле и, соответственно, к Марсу. Тут правительство объявило всеобщую мобилизацию, и ученые стали спешно изобретать новое оружие. Потом над Марсом был спущ космический разведывательный корабль, осмотрев который, ученые пришли к выводу: грядет интервенция. Но было уже поздно — крутейшая космическая армада вторглась в наши воздушные пределы и навела на планетах порядок. Единственное, за что еще можно поспрашивать — за Марс.



Этим вам и предстоит заняться. Играть можно как за людей, так и за пришельцев. У тех и у других имеются на вооружении пять схожих устройств — танк, джип, военный и транспортный вертолеты и пехота. Техника снабжена необходимым вооружением — лазерами, пушками, ракетами, огнемехами и даже ядерными бомбами. Основное развлечение будет представлять, по мнению авторов, не одиночная, а сетевая игра. Играть через Интернет одновременно смогут до

32-х человек, при этом все их действия можно будет видеть на поле боя одновременно. Также имеется возможность кататься вдвоем на одной тележке — один в роли летчика (водителя), а второй — в роли стрелка (пулеметчика).

В игре будет более двух десятков multiplayer-миссий и более полутора десятков одиночных. Будут попадаться и довольно оригинальные задания: например, пробраться незамеченным в штаб противника и выкрасть планы наступления.

Все действия будут осуществляться в реальном времени, что, учитывая полную трехмерность игры, наличие спецэффектов и сверхвысокий frame rate при игре через Интернет, выводит **Extreme Warfare** в разряд уникальных произведений.

## Esoteria 3

Разработчик Mobius Design  
Издатель Bandai Digital Ent.  
Выход май 1998 г.  
Жанр трехмерный боинок от третьего лица в смеси с квестом



Пожалуй, лаury создателей **Tomb Raider** а все еще не дают покоя некоторым разработчикам, упорно соотнощая своим «приключениям от третьего лица», а точнее — «приключениям с видом на пятую точку главного героя». К сожалению, в данной игре пятая точка принадлежит не женщине, пусть даже мужественной и с пистолетом. Так что эта игра — на любителя.



Сюжет незатейливый. Была планетка — Azetia, жители которой однажды решили с нее «слетать». Отлетев на пару световых лет от родимого астероида, они выбрали подходящие планеты, назвали их Эзотериями (Esoteria) и стали на них жить. На Эзотерии-одной вскоре случился государственный переворот, в результате которого планетой стал управлять жигель по имени Cohen Soldzen. Правила он весьма круто, и через пару дней его правления на планете осталось совсем мало народу. Но пидера это лишь вдохновило, и он решил заняться другими планетами. Тем временем на планете Эзотерия-три росла и крепла оппозиция, состоящая из местных жителей и беженцев с первой Эзотерии. Они порешили свергнуть гдава. Но сделать это непросто: на службе у него состоит некое ки-

бернетическое существо, которое запрограммировано на уничтожение всех инаномыслищих. Во время одной из жарких схваток парням с первой Эзотерии удалось в плен вражеского терминатора. Добрые и мудрые ученые с третьей Эзотерии поковеркали чужок отверткой в его электронные мозоли, и существо встало на сторону оппонентов. Вам предстоит управлять этой кибернетической шуткой, исследуя необитаемые просторы, убивая подручных зарвавшегося правителя и сая доброе, вечное и тому подобное.

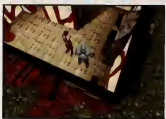


Создатели игры не стали делить мир на уровни или эпизоды, предоставив вместо этого полную свободу игроку. Можно заходить в любые помещения, гулять по полям, лесам, массивам, наслаждаться видами водоемов и другими элементами ландшафта. Робот-человек умеет прыгать, бегать, уклоняться от шара и т. п. Дополняет картину свободная парящая над головой главного героя камера, которую игрой можно поворачивать как ему угодно.

Игрок можно забавляться и с товарищами: догнать человека по локальной сети или через Интернет.

## Gothica

Разработчик: Tinman Studios  
Издатель: Tinman Studios  
Выход: март 1998 г.  
Жанр: RPG



Неизвестная доселе компания Tinman Studios заявляет о себе довольно серьезным продуктом в жанре RPG. На создание такой игр уходит достаточно много человеческих и финансовых ресурсов, однако это дебютантов не останавлива-

ет. Игра уже практически готова, и Tinman Studios спешно подписывает издателя.

Как и большинство подобных игр, Gothica погружает игрока в фантастический мир (несколько городов с окрестностями), населенный гоблинами, эльфами и прочими тварями, которых можно повстречать в книжках Толкина. По поводу сюжета разработчики особо не распространяются, ясно одно — управлять вам предстоит человеком, который что-то в этом мире ищет.

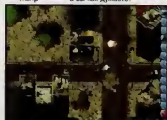
В распоряжении нашего бойца всевозможные орудия убийства (как для дальнего, так и для ближнего боя), магические заклинания, а также множество других полезных вещей. За его перемещениями вы наблюдаете при помощи «интеллектуальной» камеры, выбирающей ракурс на свое усмотрение.

К плюсам игры можно отнести продвинутый движок, ориентированный на большинство популярных трехмерных акселераторов. Создатели обещают строгое соблюдение во время баталий всех законов физики, а также анонсируют новый подход к моделированию персонажей. Теперь злифы отличаются не только от гоблинов, но и друг от друга: двух одинаковых злифов не отыщешь.

Будет предусмотрен режим «multiplayer».

## Krush, Kill & Destroy 2

Разработчик: Beam Software  
Издатель: Electronic Arts  
Выход: сентябрь 1998 г.  
Жанр: а вы как думаете?

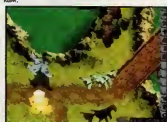


Как и большинство уважающих себя разработчиков, австралийская команда Beam Software активно наживается на успехе своих прошлых произведений. След за KKnD и KKnD Xtreme в скором времени появится полноценная вторая часть Krush, Kill & Destroy.

В свое время (а было это в период повального увлечения реал-тайм-стратегиями) игра KKnD оставила впечатление довольно серьезного продукта. Не выходя за рамки C&C-направление, она, тем не менее, принесла в жанр нечто новое. Например, продвинутый интерфейс, нашедший подражателей.

Теперь же пришел черед ответить самой Beam Software. Ответить у нее есть чем: во второй части появятся три абсолютно новых ландшафта, исполненных в превосходном SVGA (меченый постапокалиптический городской пейзаж, пустыня и высокогорный ландшафт). Отличительной чертой всех арен будет их интерактивность: любой мост, к примеру, можно будет взорвать. Каждая из враждующих сторон оснащена армией более чем полусотней всевозможных юнитов, в числе которых появятся амфибии и все-

ма продвинутые юниты-конструкторы. Что касается интерфейса, то теперь, видно, сама Beam Software решила у кого-нибудь что-нибудь перенять. Известно, что будет реализована система передвижения юнитов по контрольным точкам.

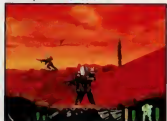


Игра будет содержать предположительно около сорока миссий, причем сюжет будет нелинейным: выбор последующей миссии напрямую зависит от качества выполнения предыдущей. Ролики, превращающие миссии, выполняемые с применением технологий «motion capture».

О режиме «multiplayer» известно пока лишь то, что как минимум будет сетевая поддержка (до восьми игроков).

## Outwars

Разработчик: Singletac  
Издатель: Microsoft  
Выход: апрель 1998 г.  
Жанр: 3D-action



Microsoft продолжает реализовывать себя в качестве игрового издателя. Надо сказать, что с каждой изданной игрой позиция Microsoft в этом секторе рынка заметно укрепляется. Но неизвестно, что станет с этими позициями после того, как Microsoft опубликует очередной продукт под названием Outwars, поскольку на этот раз жадная до денег корпорация покупала, похоже, на самое светлое, что есть в игровом мире — на 3D-action. Если некоторые из предыдущих игр Microsoft лишь слегка пересекались с этим жанром (Riot, например), то последний продукт — чистейший бовенчик «от первого лица».



Разрабатывает его компания Singletac, известная сериалами Jet Moto и Twisted Metal для SPS. Теперь парни решили перейти в «высшую



лигу» и сместить что-нибудь исключительно для PC, используя богатейший потенциал Direct3D и новейших трехмерных акселераторов. Пока еще не ясно, будет ли **Outwars** игрой популярной, но уже сейчас можно с уверенностью сказать, что это будет самый грандиозный трехмерный боевик. Грандиозный — в буквальном смысле: уровни в игре будут чуть ли не с Австралии габаритами. Авторы утверждают, что на такие масштабы их вдохновил не Церетели, а даже не Гейтс, а просто им кажется, что именно масштабности не хватает большинству современных 3D-экшенов. Однако заплутать на просторных уровнях будет проблематично: насколько увеличилась их площадь, настолько и возросло количество врагов, всегда готовых подкачать дорожку.

Действовать ваш космический пехотинец (выбрать можно и космическую пехотиницу) будет не один, а совместно с группой товарищей — таких же звездных припорошков, как и он сам. Этот подход, надо заметить, открывает доселе неизвестные перспективы: термин «круговая оборона» будет отныне не пустым звуком, а вполне конкретным военным маневром. Соратники будут не только помогать друг другу обороняться, но и смогут поделить по радио самым сокровенным, что у них накопилось в пылу ожесточенной перестрелки. У **Истребителя** будет возможность переключаться на любой персонаж группы.

Сюжет будет, как водится, неллинейным: никогда не ясно, что за миссия ждет впереди. Также анонсируется, что каждый управляемый компьютером юнит будет действовать «по обстоятельствам», причем для каждого «обстоятельства» у него заточено какое-то свое телодвижение, строго соответствующее законам логики автотомии игры инструкции. Это позволит врагу моментально менять линию поведения в зависимости от ваших действий. Не облегчит задачу **Истребителя** и тот факт, что всякий компьютерный враг будет держать в уме карту района боевых действий, включая каждый пенек и холмик. Приятно, что большинство миссий не сводится к поголовному истреблению живности на уровне. Будет конвой, охрана или захват кого-либо, «снятие» охраны с применением снайперских винтовок и т. п.

Режим «multiplayer» представлен несколькими вариантами: «cooperative», «deathmatch», «укради флажок». Также (по примеру **Myth**) будет несколько специально выдуманных для **Outwars** развлечений с красочными названиями: «Team War» (командная война), «Assassin» (наемник) и, венец авторской фантазии, «Smear the Suborg» (размажь терминатора). Стоит отметить великолепное интерактивное музыкальное сопровождение.

## Sanitarium

Разработчик Dreamforce  
Издатель ASC Games  
Выход май 1998 г.  
Жанр adventure

Есть подозрения, что в США не все в порядке с доказательством. Новая игра от **Dreamforce** (создатель **Chronomaster** и **WarWind**) поестует о типичном американском санатории. Так вот, оказывается, типичный американский «Sanitarium» — это как у нас психиатрическая пе-

челница. А следовательно, игра должна получиться очень веселой. Кто, как не поэты, приносит в наш сумасный мир разнообразие?

Главный герой каким-то непостижимым образом попал в палату этого самого санатория. Вы, ясное дело, выступаете в роли потерявшего память персонажа, которую и должны ему вернуть. Для этого как минимум нужно «убить» из санатория, после чего вас ожидает множество интересных приключений.



В игре будет девять полноценных эпизодов, включающих кучу доступных для исследования территорий, и около сотни полностью трехмерных персонажей. Интуитивный интерфейс порадуется своей простотой. Любопытное нововведение состоит в том, что перемещение персонажа можно задавать в виде траектории, которая будет отображаться на экране.

## Trespasser: Jurassic Park

Разработчик Dreamworks  
Издатель Microsoft  
Выход март 1998 г.  
Жанр трехмерный боевик с элементами квеста



Из названия игры ясно, что здесь не обошлось без Стивена Спилберга. Созданная сравнительно недавно при его участии компания Dreamworks уже успела отметиться на игровом рынке — один пластиничный **Neverhood** чего стоит. Но, по всей видимости, г-н Спилберг создавал компанию не для того, чтобы делать игры по пластиничным человекам, а затем, чтобы в спокойной обстановке сваять что-нибудь по своим любимым динозаврам. Так и получилось — вот уже второй год Dreamworks трудится

над игрой **Trespasser**, отдаленно напоминающей фильм «Парк Юрского периода».

Летел самолет, а потом вдруг упал. Поскольку Спилберг стоял за стеной у сценариста, самолет упал на остров, полный исчезающих животных габаритами со статусом Свободы. Выжила одна женщина. Она очень хочет поехать на остров, в чем вам и предстоит ей помочь.

Игра сильно напоминает очень известную диологию фирмы **Silmarils**, первая часть которой называлась **Robinson Requiem**, а вторая — **Deus**. Как и в произведениях **Silmarils**, в **Trespasser** можно будет «общаться» с окружающей средой, иными словами — она интерактивна. Ветки у деревьев можно ломать, в воде — купаться, по газонам — ходить. Действие будет разворачиваться на свежем воздухе: под сенью деревьев, в полях и зеленых лугах. Интерактивность окружающей среды достигается за счет использования так называемой pre-rendered графики. Все пейзажи будут генерироваться буквально «на лету», что и позволит изменить в них мгновенные изменения.



Хоть в **Trespasser** и будет применен вид от первого лица, называть игру полноценным боевиком нельзя — во-первых, это не позволит сделать арсенал, находящийся в распоряжении главной героини, точнее — отсутствие арсенала: никаких винтовок, дробовиков, пулеметов и плазменных ружей не предусмотрено. Во-вторых, в игре весьма интересный AI, не позволяющий отнестись **Trespasser** к разряду 3D-action в привычном понимании этого термина. Дело в том, что динозавры могут испытывать огромное количество эмоций, и даже их комбинации. Они могут, например, испугаться или впасть в ярость. В первом случае они попытаются сластись бегством, во втором — могут забыть о предосторожности и угодить в поставленную вами ловушку.

Личным доказательством нетрадиционности новой игры служат отсутствие режима «multiplayer» и ориентация на software-акселерацию. Впрочем, поддерживать популярные трехмерные акселераторы **Trespasser** по-видимому, также будет.

## SWAT 2

Разработчик Sierra  
Издатель Centand Software  
Выход апрель 1998 г.  
Жанр смесь боевика, RPG и стратегии

В своей очередной «полицейской» игре Sierra все дальше сдвигает от первоисточника, который, напомню, носил гордое имя **Police Quest**. Последняя на данный момент серия **Police Quest: SWAT** является известом лишь формально, а уж отношения ко всему «полицейскому» сериалу не имеет никакого.

Во второй части **SWAT** разработчики уже тактично умышленно от происходящих игры и не летят в название слово «квест». Насколько первый **SWAT** не был похож на **Police Quest**, настолько **SWAT 2** не похож на первую часть. **Police Quest** был вполне обычным рисованным квестом, **Police Quest: SWAT** представлял собой скорее интерактивное кино (с элементами бандитского произвола на заднем плане), во второй же части **SWAT** видео если и будет, то либо в качестве заставок, либо как второстепенное дополнение к основной игре.



Все эти творческие поиски коллектива разработчиков малоопытны. Однако отвлечемся от жанровых переворотов.

**SWAT 2** напоминает игры типа **Syndicate**, батальную часть **X-COM'a**, **Jagged Alliance** и проч. Как и в **Jagged Alliance**, вы можете сформировать собственную команду, а потом вооружить ее. У каждого потенциального члена вашей бригады есть послужной список, опыт борьбы с чем-либо, досье и прочая статистика. Как и в **Syndicate**, действие будет происходить в реальном времени на фоне обычных улиц, банков, аэропортов и т. п. (ваш отряд ведь антитеррористический, а террористы обычно захватывают самолеты и банки).



В игре предусмотрено около пятнадцати миссий: за полицию (обезвредить, провести переговоры, уничтожить или захватить террориста) и примерно столько же – за террористов (можно захватывать бомбы, тыкать пистолетом в лица прохожих, надевать на лицо лыжную шапочку). Приемлемые ситуации ваты из реальной жизни: игра разрабатывалась в тесном сотрудничестве с экс-чишкой какой-то полицейской организации.



Помимо собственных сил, вы можете рассчитывать на различные смежные полицейские службы: CNT (Crisis Negotiation Team), снайперов,

экспертов по взрывам, обученных собак (К-9), специальные вертолеты и танки. В вашем распоряжении богатейший арсенал всего стрелкового оружия, а также других видов: начиная от гранат со слезоточивым газом и заканчивая банальной «М-16».

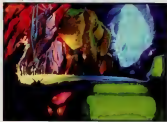
Помимо одиночных миссий, в **SWAT 2** будет режим «multiplayer». Можно будет играть по модему, через сеть или Интернет (до восьми человек). **Изоморфов** порадуется великолепная графика – сотни точно смоделированных трехмерных объектов и очень аккуратно прорисованный фон.

## Warbreeds

Разработчик: Red Orb  
Издатель: Red Orb  
Выход: март 1998 г.  
Жанр: стратегия в реальном времени



**Warbreeds** – довольно необычная стратегия, изготовлением которой занимается одно из подразделений компании **Broderbund** – **Red Orb**. Игра сильно отличается от прочих реал-тайм-стратегий хотя бы тем, что в ней нет фиксированных юнитов (юниты можно создавать прямо во время игры, и все их параметры игрок должен задавать самостоятельно). Это интересное свойство игры напрямую связано с сюжетом. Речь идет о борьбе четырех чужеземных рас, причем борьба ведется с применением абсолютно всех средств, включая гениую инженерню. Именно благодаря гениальной инженерии у вас есть возможность вмешиваться в судьбу своего подчиненного еще до его рождения с тем, чтобы «оснастить» юнит необходимыми характеристиками. Такой подход тем более приятен, если учесть, что своим собственным солдатам можно будет «прививать» гены вражеских юнитов, для чего необходимо лишь взять с вражеского трупа образцы тканей. Смешивать гены можно в различных пропорциях, и каждый раз будет получаться существо, обладающее новыми параметрами. Таким образом, игра предоставляет в распоряжение стратегов уникальный инструментарий по созданию живой силы.



Во всем остальном **Warbreeds** – типичный образец стратегии в реальном времени. Для игры с компьютером можно выбрать одну из четырех рас; в кампанию для каждой расы входит поряд-

ка полтора десятков миссий. Для коллективной игры (до восьми человек) подойдет LAN или Интернет.

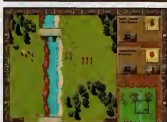
## Третий Рим

Разработчик: «Перун»  
Издатель: «Доки»  
Выход: март 1998 г.  
Жанр: исторически верная стратегия в реальном времени



История развития российской игровой мысли во многом схожа с развитием оной на западе. Только у нас игровая мысль как бы в миниатюре (если не сказать грубо). «У них» за год выходит три-четыре десятка реал-тайм-стратегий, а Россия отвечает максимум двумя-тремя. Впрочем, хорошо, что хоть двумя-тремя отвечает.

На весну запланирован выход очередного такого «ответа» под названием «Третий Рим». Речь в ней идет о событиях давним: на дворе XIII век. Действующих лиц, точнее княжеств, в игре несколько – Новгородское княжество, Рязанское княжество, Тевтонский орден и Половцкое ханство. Что характерно, представители двух последних нагло приперлись на нашу территорию и чего-то хотят. Как известно из курса истории, в те времена князья были неграмотными, каждый за себя. Феодалная раздробленность, одним словом. А из курса физики **Изоморфов** известно про веник, который тяжело сломать целиком, а по прутку – проще некуда. Вот так и тут. Всеми княства и ордена лезут к нам и хотят сломать хребет зарождающейся советской Родине.



Играть можно за любое княжество, орден или ханство. Битвы в игре оформлены в самом настоящем реальном времени, правда, несколько мелковато. Строить на своем приусадебном хо-



знание можно куницу, коношину, дворец, баню, даже. Не обидели вниманием и возводимые оборонительные сооружения типа каменных стен и башен.

В моду комплектацию входит комплектация новобранцами своих военных дружин, исполнение бюджета, а также... суд. Сей термин можно толковать в любую сторону нам сторону («закон — что дышло»). Можно пристрастно заниматься сбором налогов, а можно пораздавать людям немного денег. В общем, интересное такое судилище.

Графика на достаточно приличном, по российским меркам, уровне. Хороши мультипликационные заставки, неплох звук.

Конечно, это не **WarCraft**, но зато по нашу историю и, главное, на нашем языке.

Сергей Анеев, клуб «Game Galaxy»

сооружений для каждой из противоборствующих сторон.

Но главное нововведение — создатели добавили к режиму походовых и одновременных действий режим реального времени. Это ставит разработку на один уровень и с лучшими стратегиями-думалами от Avalon Hill иSSI, и с динамичными стратегическими играми от Westwood, Blizzard и Cavedog.

LLV, компьютерный клуб «Game Galaxy»

## Max Payne

Разработчик Remedy

Выход вторая половина 1998 г.

Жанр action-adventure

Системные требования  
обладатель трехмерный акселератор



Нью-Йоркский полицейский Макс Пейн занимается расследованием деятельности торговцев наркотиками. Благодаря выдающимся детективным способностям Максус удается внедриться в ряды преступников.

Постепенно Пейн осознает масштабы происходящего. Он понимает, что нью-йоркская полиция гораздо глубже пронизана коррупцией, чем это показывают в вечерних телефильмах. Кровавые нити преступления тянутся навверх, к самым высоким этажам власти города Большого Яблока. И Пейн начинает потихоньку распутывать эти нити.



Однако тут детективные таланты подводят нашего героя. Его шеф был убит, и обвинили в этом именно Пейна. Немного потосковав над банкой пива, герой понял, что остается только один путь: бежать от правосудия и, прокладывая себе дорогу пистолетом, самому разоблачить преступников.

Игра не станет ни квестом, ни стрелковиком, а объединит вместе два этих жанра. Это позволит вам и волюю пострелять во все, что движется, и вдоволь поговорить со всеми, кто еще не устал к этому способности. Обещана великолепная графика. Закупайте трехмерные акселераторы и мейте в ожидании игры.

Если, конечно, она будет такой, как обещают...

Денис Чекалов

## Восьмое путешествие Синдбада: Проклятие Карамугула

Разработчик Ivory Intellect

Издатели «Азия» и «Мультимедиа Сервис»

Выход апрель 1998 г.

Жанр квест



Фирмы «Азия» («Су-27 Фланкер») и «Мультимедиа Сервис» («Просто Мышки») объявили о завершении работ над их первым игровым проектом — квестом в стиле знаменитых европейских серий **Ink Quest** и **Quest for Glories**. Особого внимания заслуживает графика игры. Ручная анимация в диснеевском стиле потребовала кропотливой работы десятков опытейших художников-мультипликаторов. В трехмерной графике созданы предметы, которые вам предстоит собрать по ходу игры (их более сотни).

Внимания исполнителя прилежало 60 игровых экранов (многие из которых панорамы) и более 30 персонажей.



Отдельного разговора заслуживает звуковое оформление. Тридцать два независимых звуковых канала позволили воспроизвести в качественном стереозвуче не только оригинальную музыку и речь персонажей, но и специальные звуковые эффекты, которыми сопровождается каждый игровой экран.

Впервые в классическом по стилю квесте введен для уровня сложности.

Между издателями и разработчиком достигнуто соглашение о совместном издании и других игровых проектов.

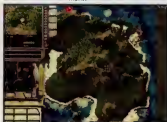
## M.A.X. 2

Разработчик Interplay

Издатель Interplay

Выход апрель 1998 г.

Жанр сильно механизированная стратегия в реальном времени



Да, не дают покоя создателям стратегических игр лавры компании Cavedog, создавшей хит осени 1997 г. — игру **Total Annihilation**. Трехмерные текстурированные ландшафты, объемные кингпы, пиротехнические эффекты и реалистичные взрывы стали предметом зависти многих.

Первой на популярные нововведения отреагировала фирма Interplay, выпустив первую альфа-версию продолжения своего хита **M.A.X. (Mechanized Assault and eXploration) — M.A.X. 2**. Не дотянув до уровня **Total Annihilation** и не создав полностью трехмерных кингпов (в **M.A.X. 2** по-прежнему используются 2D-спрайты, но очень хорошо отрендеренные и потому смазывающие на 3D), Interplay тем не менее на славу поработала над картами.

Мало того, что ландшафт полностью трехмерный; мало того, что текстуры настолько реалистичны, что карты напоминают аэрофотосъемку или фотографии со спутника, а морские глубины призывают плещущими волнами — так Interplay еще внедрила систему «parallel scrolling»: при перемещении по карте проплывающие под вами вершины двигаются быстрее, чем более отдаленные низины. Присутствует в игре и хорошо знакомая вам по **Total Annihilation** линия видности (нечто вроде «тумана войны» из **WarCraft 2**).

В расширенной альфа-версии имелось лишь несколько кингпов земли. Кингпы воздуха, а также воздушные и морские боевые единицы, отсутствуют. Но в окончательной версии будет насчитываться около полусотни видов войск и

# AGE OF EMPIRES



Разработчик Ensemble Studios  
Издатель Microsoft  
Выход октябрь 1997 г.  
Жанр стратегия в реальном времени  
Рейтинг ★★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95.  
Процессор — Pentium 60 (рекомендуется 100).  
Оперативная память — 8 Мб (рекомендуется 16).  
Видеоплата — 1 Мб.  
Привод CD-ROM — двухскоростной (рекомендуется четырехскоростной).

Н адо признать, что известие о создании стратегической игры корпорацией *Microsoft* вызвало у *игроков* некоторое недоверие. Мало кто ожидал от компании, до этого практически не занимавшейся играми, что она добьется такого успеха.

*Age of Empires* представляет собой некую смесь динамичных боевых действий *WarCraft'a* и глобальности *Civilization*. Одним из основных достоинств игры является то, что авторам удалось создать действительно целостный мир, в котором уживаются быстроразвивающиеся сражения, строительство государства и научное развитие. Игра получилась очень захватывающей и интересной. Разнообразие строений и персонажей, от-



## Режимы игры

Вы можете выбрать один из нескольких режимов игры: случайная карта, кампания, смертельная схватка, один из готовых сценариев.

Определитесь также с наиболее подходящим для вас народом (если такой выбор, конечно, существует).

Когда играть против компьютера вам надоест, воспользуйтесь многопользовательским режимом. Поддерживаются сетевые протоколы IPX и TCP/IP, нуль-модемное и обыкновенное терминальное соединение по модему.

## Содержание игры

Игровой процесс — это не просто длительное накопление и совершенствование боевых юнитов (предназначенных, в конечном счете, для решающей атаки), но и поэтапное развитие ва-

ромное (для real-time'a) количество технологий, специфические особенности каждой расы и приличное количество различных возможностей позволили *Age of Empires* достигнуть весьма завидной популярности.

С точки зрения графики, игра достаточно хороша и представляет собой улучшенный вариант *WarCraft II* и *KKaD*. Действие происходит на псевдотрехмерной карте, объемность которой сводится к изменению характеристик и скорости передвижения героев по разным видам местности. Все персонажи и объекты спрайтовые, правда, достаточно четко и детально прорисованные и выполненные в высоком разрешении. В принципе, графика смотрится очень даже неплохо, хотя до уровня *Myth'a* и *Total Annihilation* все же не дотягивает. Музыкальное и звуковое сопровождение не-



плохое, хотя местами несколько однообразное. К достоинствам игры также можно отнести удобное управление и интерфейс, достаточно грамотный AI, неплохо реализованную игровую концепцию.

Безусловно, игра удалась и заслуживает внимания не только любителей стратегий в реальном времени, но и всех *игроков*. Несмотря на некоторую однообразность и немного устаревшую графику, можно смело сказать, что *Age of Empires* — настоящий хит.

шего народа, как и в любой «глобальной» стратегии типа *Civilization*.

И в одиночной игре с одним или несколькими виртуальными противниками, и в многопользовательском режиме для нескольких игроков вы можете сами выбрать себе нацию, которую собираетесь провести через века, начиная с самых глубин каменного века и заканчивая веком железным.

Если же вы решили пройти по очереди все четыре кампании, предлагаемые в игре, то каждой будет соответствовать свой народ, которым придется управлять на протяжении двенадцати этапов. У каждой из наций — свои достоинства и недостатки.

Первая из четырех кампаний — как бы вводная. Она позволяет *игрокам* ознакомиться с механизмами игры, войсками и технологиями. Любопытно, что при таком обилии видов боевых единиц



численность вашего народа весьма ограничена. Вы не можете нинить более пятидесяти персонажей (причем, за последних считаются даже обыкновенные крестьяне). Так что заставить противника числом не получится.

Однако далеко не всегда вам придется обходить а руины селения противника. Конечная цель может быть совсем иной. Для ее достижения бывает полезно применять не только силу, но и дипломатию. Вы можете заключать военные и торговые союзы, совместно делать географические открытия и обмениваться ресурсами. Причем никто не мешет вам вероломно расторгнуть заключенный договор, как только вы решите, что больше не нуждаетесь в нем.

Этапы развития вашей цивилизации соответствуют векам становления реального человечества. Это каменный век, век земледелия, бронзовый и железный века. На каждом этапе возможны определенные исследования, повышающие характеристики юнитов и дающие возможность возведения новых построек.

## Управление

Управление стандартно для стратегий в реальном времени и осуществляется мышью. Можно отметить один персонаж или, удерживая клавишу мышки, выделить несколько. Все основные действия выполняются либо непосредственно на игровом экране, либо на панели внизу. В первом случае вы просто указываете курсором на то место, куда хотите отправить ваш персонаж. Так, например, если вы выберете крестьянина и щелкните мышью на дереве, то он срубит его, если воину указать цель, то он будет втаковать ее и т. п. Но большинство специальных действий (такие, как строительство и исследование) осуществляется путем выбора соответствующей пиктограммы на интерфейсной панели. Так, чтобы построить дом, достаточно отметить крестьянина и в меню строительства выбрать то, что вы хотите соорудить. Все исследования и модернизация производится в соответствующих зданиях анциогичным способом.

## Как начать игру

В начале отметить пару крестьян и отправить их на поиск пищи. Можно заняться собирательством, охотой или рыболовством (если рыба недалеко от берега). Как только накопите достаточное количество ресурсов, создавайте еще одного крестьянина и отправляйте его туда же, куда и первых.

Только когда добычей пищи будет занято не менее пяти человек и постоянный приток ее будет достаточно большим, начните приклекать крестьян и на другие работы.

## Каменный век (Stone Age)

Это первая эра в развитии вашей цивилизации. Вы не можете делать абсолютно никаких усовершенствований, кроме перехода в новую эру. Да и набор возможных построек весьма ограничен.

имеется небольшой избыток средств, то проведите исследование кожаной брони пехотинцев и лучников.

Постепенно начинайте отказываться от естественных ресурсов пищи, переходя на постройку и разработку ферм. Но не стоит это делать резко, в то уровне вашей экономики может серьезно упасть. Делайте это постепенно, «до-



В первую очередь создайте несколько домов, амбар (Granary) и хранилище (Storage Pit). Последние две постройки старайтесь возводить как можно ближе к тем местам, где рабочие занимаются добычей пищи и рубкой леса соответственно. Не скупитесь на дополнительную постройку этих сооружений, когда первоначальные места добычи пищи или дерева выработаны, а новые находятся достаточно далеко.

Затем, построив док и казармы, начните собирать армию. Сперва не для нападения, а лишь для обороны. В это время, возможно, имеет смысл перебросить некоторое количество селян с добычи пищи на рубку леса, для постройки мощного флота.

## Век земледелия (Tool Age)

Ключевая эра в развитии вашего народа. На этом историческом этапе впервые появляется возможность каких-либо усовершенствований ваших построек и юнитов. Для перехода в эту эру необходимы хотя бы две постройки каменного века и 500 ед. пищи.

Проведите минимальные начальные усовершенствования в вашей армии. Ограничьтесь модернизацией воина с дубиной в воина с топором. Если же

выработавшая плодородные кусты или убитых животных.

Фермы стройте в глубине базы, оставляя между ними достаточно много места для прохода крестьян, иначе последние будут долго лутаться и создавать пробки в центре вашего поселения. В связи с этим начните постепенно расширять свои владения.

Постарайтесь как можно быстрее провести первые модернизации, связанные с вашим внутренним хозяйством. В хранилище исследуйте работу с инструментами, а в казармах исследуйте приручение и работу с деревом. С остальными исследованиями стоит подождать до тех пор, пока в них не появится необходимость. Например, не стоит совершенствовать добычу золота, если вы еще не нашли золотого месторождения и этот металл не требуется ни на что решающее.

После повышения производительности труда ваших селян, прежде чем переходить в следующий век, накопите небольшой запас продуктов. Если вы истратите все едлы только для того, чтобы сменить эпоху, то, оставшись на какое-то время без средств, можете серьезно подорвать свою экономику после отражения даже небольшой атаки противника.



## Доступные усовершенствования

### Амбар

Постройка малой стены (Small Wall). Прочность — 200 ед. Стоимость — 50 ед. пищи.

Постройка часовой башни (Watch Tower). Прочность — 100 ед., вооружение — стрелы. Стоимость — 50 ед. пищи.

### Хранилище

Изобретение инструментов (Toolworking). Повышает силу удара в рукопашном бою на две единицы. Стоимость — 100 ед. пищи.

Создание кожаной брони для пехотинцев (Leather Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, на две единицы. Стоимость — 75 ед. пищи.

Создание кожаной брони для лучников (Leather Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск на две единицы, включая конных лучников (Horse Archer) и лучников на слонах (Elephant Archer). Стоимость — 100 ед. пищи.

Создание кожаной брони для кавалерии (Leather Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона (War Elephant) на две единицы. Стоимость — 120 ед. пищи.

### Рынок (Market)

Вы сможете полностью отказаться от охоты и собирательства, начав созда-

вать фермы (Farm), постройка которых становится возможной после создания рынка. И, как следствие этого, появляется возможность ряда усовершенствований.

Улучшение работы с деревом (Woodworking). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камень и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Стоимость — 120 ед. пищи и 75 ед. дерева.

Совершенствование добычи камня (Stone Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче камней. Стоимость 100 ед. пищи и 50 ед. дерева.

Совершенствование добычи золота (Gold Mining). Повышает на три единицы производительность труда при добыче золота. Стоимость — 120 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Приручение диких животных (Domestication). После этого каждая ферма значительно будет иметь ресурс пищи на 75 ед. больше прежнего. Стоимость — 200 ед. пищи и 50 ед. дерева.

## Бронзовый век (Bronze Age)

В этой исторической эпохе у вас есть все условия для начала создания мощной армии и флота. В этот же период есть возможность окончательно укрепить внутреннюю экономику и заняться внешней политикой. Для перехода в эту эпоху необходимы хотя бы две постройки века земледелия и 800 ед. пищи.

## Доступные усовершенствования

### Амбар

Создание средней стены (Medium Wall). Прочность — 300 ед. Стоимость — 180 ед. пищи и 100 камней.

Создание сторожевой башни (Sentry Tower). Прочность — 150 ед., большой радиус поражения, чем у часовой башни, вооружение — стрелы. Стоимость — 120 ед. пищи и 50 камней.

### Хранилище

Работа с металлами (Metalworking). Повышает силу удара у рукопашного боя еще на две единицы. Стоимость — 200 ед. пищи и 120 ед. золота.

Создание металлической брони для пехотинцев (Scale Armor for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость — 100 ед. пищи и 50 ед. золота.

Создание металлической брони для лучника (Scale Armor for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость — 150 ед. пищи и 50 ед. золота.

Создание металлической брони для кавалерии (Scale Armor for Cavalry). Повышает защиту всех конных юнитов, а также боевого слона еще на две единицы. Стоимость — 150 ед. пищи и 50 ед. золота.

Изобретение бронзового щита (Bronze Shield). Повышает на единицу защиту пехотинцев от баллист (Ballist), хелеполиса (Heliopolis) и другого оружия, включая стрелы. Стоимость — 150 ед. пищи и 180 ед. золота.

### Рынок

Создание ремесел (Artisanship). Повышает на единицу расстояние полета снарядов, камень и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Стоимость — 170 ед. пищи и 150 ед. дерева.

Изобретение плуга (Plow). Каждая ферма после этого имеет изначальный ресурс, превосходящий прежний еще на 75 ед. Стоимость — 250 ед. пищи и 75 ед. дерева.

Изобретение колеса (Wheel). После этого все рабочие в вашем поселении станут двигаться на 30 % быстрее. Изобретение колеса необходимо также для



Центр сбора



Дом



Склады



Рынок



Амбар



Стена



найм колесниц (Chariot) и лучников на колесницах (Chariot Archer). Стоимость — 175 ед. пищи и 75 ед. дерева.

### Правительственный центр (Government Center)

В этом веке впервые становятся возможной постройка Правительственного центра и проведение трех основных усовершенствований.

Возникновение знати (Nobility). Увеличивает здоровье у всех конных юнгов, лучников на колесницах и качество самих колесниц. Стоимость — 175 ед. пищи и 120 ед. золота.

Возникновение письменности (Writing). После этого становятся возможными совместные исследования с вашими союзниками. Стоимость — 200 ед. пищи и 75 ед. золота.

Развитие архитектуры (Architecture). Уменьшает время строительства на 33 % и повышает прочность построек на 25 %. Стоимость — 150 ед. пищи и 175 ед. дерева.

Еще одна новая постройка в этом веке — это храм.

### Храм (Temple)

Открытие астрологии (Astrology). Повышает эффективность обращения вражеских юнгов на вашу сторону на 30 %. Стоимость — 150 ед. золота.

Открытие мистицизма (Mysticism). Здоровье священника (Priest) удваивается. Стоимость — 120 ед. золота.

Возникновение политеизма (Polytheism). Скорость передвижения священника увеличивается на 40 %. Стоимость — 120 ед. золота.

## Железный век (Iron Age)

Финальный этап в развитии вашего народа. Вся накопленная ранее армия теперь может достигнуть вершины своего развития после проведения последних исследований и модернизаций. Для перехода в эту эру необходимо иметь хотя бы две постройки бронзового века, 1.000 ед. пищи и 800 ед. золота.

### Доступные усовершенствования

#### Амбар

Создание фортификационных сооружений (Fortification). Прочность —

400 ед. Стоимость — 300 ед. пищи и 175 камней.

Постройка охранной башни (Guard Tower). Прочность — 200 ед., большой радиус поражения, чем у сторожевой башни. Вооружение — стрелы. Стоимость — 300 ед. пищи и 100 камней.

Постройка башни с баллистой (Ballista Tower). Имеет в два раза меньшую скорострельность, чем охранная башня, но гораздо большую разрушительную силу. Использует баллисту. Стоимость — 1.800 ед. пищи и 175 камней.

#### Хранилище

Развитие металлургии (Metallurgy). Повышает силу удара в рукопашном бою еще на три единицы и дает возможность совершенствования тяжелой кавалерии (Heavy Cavalry) до катафракта (Cataphract). Стоимость — 300 ед. пищи и 180 золота.

Создание кольчуги для пехотинцев (Chain Mail for Infantry). Повышает защиту всех пехотинцев, включая профессиональные войска, еще на две единицы. Стоимость — 125 ед. пищи и 100 ед. золота.

Кольчуга для лучников (Chain Mail for Archers). Повышает защиту всех стреляющих войск еще на две единицы, включая конных лучников и лучников на слонах. Стоимость — 150 ед. пищи и 100 ед. золота.

Кольчуга для кавалерии (Chain Mail for Cavalry). Повышает защиту всех конных конитов (а также боевого слона) еще на две единицы. Стоимость — 175 ед. пищи и 100 ед. золота.

Изобретение железного щита (Iron Shield). Увеличивает еще на единицу защиту пехотинцев от баллист, желе-

## Юниты



#### Рабочий (Builder)

Выполняет всю черную работу в вашем поселении. Может строить и ремонтировать дома, рубить лес, добывать камни или золото, собирать ягоды, возделывать пашни на ферме и охотиться. Помимо этого, способен чинить приставшие к берегу корабли. Рабочий умеет даже обороняться, правда, не очень эффективно. Для найма необходимо 50 ед. пищи.



#### Воин с дубиной (Clubman)

Самый простой из боевых конитов. В качестве вооружения имеет дубинку с острыми шипами и эффективен только в ближнем бою. В дальнейшем, после усовершенствования, превращается в воина с топором. Для найма необходимо 50 ед. пищи.



#### Воин с топором (Axeman)

Усовершенствованный и конечный вариант воина с дубиной. Дешевая и незатейливая военная сила.

Вооружение — топор; эффективен только в ближнем бою. Для найма необходимо 50 ед. пищи.



#### Воин с коротким мечом (Short Swordsman)

Достаточно сильный пехотинец, хотя и довольно легко уязвимый. Может заниматься в тех же самых казармах после проведения в них соответствующего усовершенствования. Вооружение — короткий меч. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



#### Воин с широким мечом (Broad Swordsman)

Усовершенствованный воин с коротким мечом. В качестве защиты, помимо брони, появляется щит. Очень эффективен для прикрытия уязвимых в ближнем бою катафрактов и священников. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



#### Воин с длинным мечом (Long Swordsman)

Улучшенный вариант воина с широким мечом. По-прежнему эффективен только группами по не-



скольких человек. Для найма необходимо 35 ед. пищи и 15 ед. золота.



## Легиснер (Legion)

Конечный вариант меченосца. Практически незаменим при обороне базы и для прикрытия других юнитов. Для найма необходимо 35 ед. и 15 ед. золота.



## Хоплайт (Hoplite)

Выпускник Академии. Профессиональный воин. Передвигается медленно, но зато очень живуч в сражении. Хотя и дорогой, но очень опасный для противника пехотинец. Вооружение — копье. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



## Фаланга (Phalanx)

Несколько улучшенная версия хоплайта. Такие воины, если не принимать во внимание их дороговизну, могут совершать небольшие диверсии в тылу врага, и в случае чего смогут дождаться подкрепления. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



## Центурион (Centurion)

Самый лучший пехотинец в игре. Способен сражаться как в группе, так и в одиночку. К сожалению, их цена делает нереальным создание большой группы этих воинов, но и несколько таких персонажей способны, обойдя оборону противника, нанести большой урон его хозяйству, перебив, например, всех рабочих. Для найма необходимо 60 ед. пищи и 40 ед. золота.



## Лучник (Bowman)

Самый простой из всех стреляющих воинов. Сам по себе не совершенствуется никак. Очень эффективен для найма в ранние эпохи, годится как для обороны, так и для нападения. Вооружение: лук и стрелы. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. древесины.



## Меткий лучник (Improved Bowman)

Наименее там же, где и обыкновенные лучники —



Ферма



Башня



Стрельница

полюса и другого оружия, включая стрелы. Стоимость — 200 ед. пищи и 320 ед. золота.

## Рынок

Повышение мастерства (Craftsmanship). Повышает на единицу расстояние метания снарядов, камней и стрел и на две — производительность труда при рубке леса. Это исследование необходимо для совершенствования баллисты до хелеполиса. Стоимость — 240 ед. пищи и 200 ед. дерева.

Использование орошения (Irrigation). Каждая ферма после этого получает к изначальному ресурсу еще 75 ед. Стоимость — 300 ед. пищи и 100 ед. дерева.

Изобретение денег (Coinage). Производительность труда при добыче золота увеличивается на 20 % и появляется возможность платить дань другим народам. Стоимость — 200 ед. пищи и 100 ед. золота.

Разработка осады (Siegecraft). Повышает производительность труда по добыче камня на три единицы, а рабочие теперь могут уничтожать вражеские стены и башни. Стоимость — 190 ед. пищи.

## Правительственный центр

Появление аристократии (Aristocracy). Выпускники Академии (Academy) передвигаются на 25 % быстрее. Стоимость — 175 ед. пищи и 150 ед. золота.

Баллистические исследования (Ballistics). Повышают точность при стрельбе из катапульт (Catapult) и баллист у всех, кто использует это оружие. После этого становится воз-

можным создание башен-баллист. Стоимость — 200 ед. пищи и 50 ед. золота.

Алхимические исследования (Alchemy). Прибавляют на единицу силу у баллисты и хелеполиса. Стоимость — 250 ед. пищи и 200 ед. золота.

Инженерные исследования (Engineering). Повышают на две единицы дальность стрельбы у осадного оружия. Стоимость — 200 ед. пищи и 100 ед. дерева.

## Храм

Исследование загробной жизни (Afterlife). Увеличивает на три единицы расстояние, на котором священник может обращаться к врагу на свою сторону. Стоимость — 275 ед. золота.

Создание монотеизма (Monotheism). Позволяет обращаться не только к врагу, но и к их дома на свою сторону. Стоимость — 350 ед. золота.

Исследование фанатизма (Fanaticism). Священник восстанавливает свою магическую силу на 50 % быстрее. Стоимость — 150 ед. золота.

Джихад (Jihad) увеличивает силу и скорость простых рабочих. Стоимость — 120 ед. золота.

## Постройки

### Центр города (Town Center)

Основная часть вашего поселения, где занимаются рабочие и производятся переходы из эпохи в эпоху. Возможно строительство дополнительных центров для упрощения добычи чего-либо на островах или в отдалении от основного города. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

### Дом (House)

Дом, где «живут» все нанятые вами юниты: крестьяне, воины, боевые слоны, катапульты, баллисты и даже корабли. В одном здании может находиться до восьми персонажей. При недостаточном количестве этих домов вы не сможете создать больше ни одного юнита. Для постройки необходимо 30 ед. древесины.

### Казармы (Barracks)

Здесь вы можете нанимать воинов для ближнего боя, а также проводить связанные с ними усовершенствования. Создавать самых простейших пехотинцев можно в любом веке и любом на-







Хранилище



Правительственный центр



Храм

родом. Для постройки необходимо 125 ед. древесины.

### Хранилище

Служит для хранения пищи, и здесь же производится дополнительные усовершенствования, связанные с боевыми юнитами. При наличии хранилища рабочие носят пищу в него, а не в центр города.

Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

### Амбар

Служит для хранения древесины, камней и золота. Здесь же производится усовершенствования, связанные с вашими охраняемыми сооружениями, такими как стены (Wall) и сторожевые башни. При отсутствии амбара все юниты работают в центр города. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

### Док (Dock)

Единственная постройка, сооружаемая на воде. Док необходим для создания боевых кораблей, транспортных, рыболовецких и торговых судов. Здесь же возможно их усовершенствование. Для создания необходимо 100 ед. древесины.

### Рынок

Существование этого здания дает возможность возводить фермы, а также совершенствовать навыки как обычных рабочих, так и лучников. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

### Стрельбище (Archery Range)

Здание, аналогичное казармам, только здесь вы можете обучать всевозможных лучников, начиная от самых простых и заканчивая передвигающимися на слонах. Здесь же также проводятся усовершенствования, связанные с ними. Для постройки необходимо 150 ед. древесины.

### Конюшня (Stable)

Первоначально — здание для вербояки и содержания всадников, но впоследствии здесь же можно сделать конюшню и даже выдрессировать боевого слона. Как и во всех постройках этого типа, здесь возможны основные усовершенствования, связанные с этими юнитами. Для постройки необходимо 120 ед. древесины.

### Правительственный центр

Здание, позволяющее вам несколько улучшить как внутреннюю, так и внешнюю политику. С его помощью возможны совместные географические открытия с союзниками, дополнительные модернизации как боевых юнитов, так и обычных рабочих, и многое другое. Для постройки необходимо 175 ед. древесины.

### Храм

Сооружение, напоминающее со своим функциям монастырь, где обучаются маги и производится все связанное с этим исследованием. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

### Мировое чудо (Wonder)

Огромная монументальная постройка, которая символизирует мощь и благосостояние вашего народа. Никакой практической пользы она не приносит, но может служить залогом вашей победы в игре, если вы сумеете сохранить ее в течение 2,000 виртуальных лет (примерно 15 минут реального времени). Или просто повышает ваши очки, для чего можно построить ее в нескольких экземплярах. Если вас, конечно, не смущает непомерно высокая цена, занимаемая площадь и время, затрачиваемое на ее сооружение. Для постройки необходимо 1,000 ед. древесины, 1,000 ед. камней и 1,000 ед. золота.

в лучшей мастерской после проведения модернизации. Имеет несколько более высокие характеристики, чем просто лучники. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.

Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 70 ед. золота.



Лучник на коне (Horse Archer)

Достаточно быстрый и мобильный воин, наносящий вместе со всеми остальными лучниками. В отличие от последних, имеет еще и щит. Лучше всего его использовать так же, как и лучника на колеснице — в диверсионных набегах. Выгоднее это делать смешанными группами, учитывая высокую стоимость этого юнита. Для создания необходимо 50 ед. пищи и 70 ед. золота.



Тяжелый лучник на коне (Heavy Horse Archer)



Крутой лучник (Composite Bowman)

Еще более совершенный стрелочный юнит, в которого превращается меткий лучник после модернизации. Очень хорошо держать его на заднем ряду под прикрытием пехоты при наступлении. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 40 ед. пищи и 20 ед. золота.



Лучник на колеснице (Chariot Archer)

Создается все в той же мастерской после очередной модернизации. Достаточно дешевые и мобильные лучники с высоким радиусом поражения. Хороши как для небольших и быстрых набегов в тыл врага, так и для снятия обороны противника большой группой.





## Лучник на слоне (Elephant Archer)

Еще один вид лучника, нанимаемый там же, где и все остальные. Обладает большей защитой и еще большим радиусом поражения. Но, вместе с тем, очень дорог и медленно передвигается. За счет этого имеет смысл создавать не более одного-двух таких юнитов. Вооружение: лук и стрелы. Для найма необходимо 180 ед. пищи и 60 ед. золота.



## Разведчик (Scout)

Самый простой из кавалерии. Пригоден разве что для разведки, потому как, кроме высокой скорости передвижения, никакими особыми достоинствами не обладает. Не поддается усовершенствованию. Вооружение: короткое копье. Для найма необходимо 100 ед. пищи.



**Колесница (Chariot)**  
Нанимается наряду с разведчиком, хотя и является

очень практически его слегка усовершенствованной моделью. Эффективна только в ближнем бою. Вооружение: длинное копье. Для создания необходимо 40 ед. пищи и 60 ед. древесины.



## Кавалерия (Cavalry)

Быстрый и сильный юнит для ближнего боя. Лучше всего применять такого юнита для истребления вражеских рабочих, удалившись от собственного поселения. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



## Тяжелая кавалерия (Heavy Cavalry)

Более совершенная кавалерия, использующийся не только для быстрого истребления беззащитных крестьян, но и могущий постоять за себя на поле боя. Для найма необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



**Катафркт (Cataphract)**  
Самый лучший кавалерист в игре. Использоваться может повсеместно

## Академия

Здание, практически аналогичное казармам, за тем лишь исключением, что здесь можно нанимать и модифицировать более профессиональных и умелых в боевом искусстве юнитов. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

## Мастерская осадного оружия (Siege Workshop)

Мастерская, где собирается и совершенствуется тяжелая боевая техника, необходимая для осады укрепленного противника. С помощью производимых здесь катапульт и баллист можно с довольно большого расстояния нанести огромный урон врагу. Для постройки необходимо 200 ед. древесины.

## Сторожевая башня (Tower)

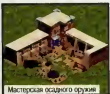
В своем изначальном варианте это башни, обороняющиеся только стрелами, но после проведения соответствующих модернизаций начинают стрелять по врагу с применением баллистического оружия и превращаются в хорошо укрепленный оборонительный центр. Для постройки необходимо 150 камней.

## Ферма

Небольшая плантация, на которой работает рабочий, сам же ее и строящий. Изначально имеет определенный ресурс пищи, который затем расходуется и ферму нужно строить заново. Можно на этом же самом месте. Для постройки необходимо 75 ед. древесины.

## Стена (Wall)

Построив ее по периметру базы, вы сможете на время огранить себя от врагов. Для создания одного сегмента необходимо 5 камней.



## Руины (Ruins)

Остатки древних цивилизаций. Владея руинами, также как и постройками Мирового чуда, дает вам очки, а контроль над всеми руинами на карте (примерно 15 мин.) приносит вам победу. Завладев руинами можно, подведя к ним любого своего юнита, причем контроль над ними можно отнимать у других игроков. Количество руин на карте может доходить до пяти.

## Ресурсы

### Пища

Пища в игре является неким эквивалентом денег. Накопленные запасы расходуются на различные модернизации и создание почти всех персонажей. Только такие юниты как корабли, боевые осадные машины и священники вовсе не требуют еды для своего найма.

Добыча пищи может вестись четырьмя различными способами — это рыболовство, охота, собирательство и земледелие. Первые три являются единственными доступными средствами производства еды на ранних этапах развития. Четвертый способ становится возможным только после создания рынка, когда появляется возможность строить фермы.

**Охотиться** можно на газели, зачастую в больших количествах обитающих возле поселения, львов, крокодилов и слонов. Газели не оказывают никакого сопротивления при атаке, только довольно вяло пытаются скрыться. А вот все остальные могут постоять за собственную жизнь, и их стоит опасаться. Кстати, надо сказать, что в пищу пригодны только те животные, которые были убиты охотниками. Животные, погибшие от рук воинов, бесполезно пропадают.

**Собирательство**, как и рыбная ловля — более мирное и безопасное занятие, чем охота. Вокруг вашего поселения invariably растет кустижник, с которого крестьяне могут собирать ягоды. Каждый кустик несет в себе потенциал пищи, равный убитой газели — то есть 150 ед.

**Рыбная ловля** — очень эффективный способ добычи пищи, доступный с каменного века. Для этого всего лишь надо построить док и рыбачью лодку. Причем, если рыба находится возле са-

мого берега, ловить ее может самый обыкновенный рабочий-рыбак с помощью своего копья. Хотя места скопления рыбы на карте постепенно истощаются по мере отлова, обилие этих мест вряд ли заставит вас скоро отказаться от этого способа.

**Постройка ферм** дает практически неисчерпаемый ресурс пищи до тех пор, пока у вас хватает леса на их возмещение. На ферме работает обычно тот же рабочий, который занимался ее постройкой. Изначально ферма несет в себе ресурс в 250 ед. пищи, в последующих веках вы можете три раза модернизировать фермы. Модернизация производится на рынке. После истощения своего ресурса фермы исчезают, и тогда их нужно строить заново.

## Дерево

Древесина — это первооснова всего в игре. Ресурс этот невосполним. Деревья могут быть различных пород, несая себе от 40 до 75 ед. древесины. Рабочий-дровосек сначала срубает дерево, а затем разрубает его на дрова. Как и в ситуации с фермами, одним стволом может заниматься сразу несколько человек. Дерево жизненно необходимо для создания кораблей, баллист, катапульти и лучников всех мастей, кроме лучника на слоне. При строительстве флота расходуются солидные запасы древесины, поэтому для быстрого восполнения рекомендуется иметь не менее 5 рабочих-дровосеков.

## Золото

Как и дерево, невосполнимый ресурс. Залежи золота выглядят как камни с желтыми акриллами, разбросанные небольшими группами. В каждой из них обычно находится от 300 до 400 ед. золота. Весь рудник обычно содержит от 3.000 до 5.000 ед. Несмотря на кажущееся обилие, это не так много. Профессиональные боевые юнты, священники, в также исследователи, в основном проводимые в монастыре, быстро истощают запасы золотого месторождения. Золото необходимо также для перехода в заключительный — железный — век.

## Камни

Также как дерево и золото, камни невосполнимы. И, подобно золоту, камни довольно редки и быстро исчерпываются. В одном месторождении обычно бывает от 1.500 до 2.000 ед. камней, а в каждой группе камней — в среднем 250 ед. Но если золото можно расходовать на широкую сферу деятельности, то камни тратятся только на возведение и совершенствование оборонительных сооружений и на постройку Мирового чуда.



## Торговля

Торговля имеет решающее значение при острой нехватке золота в вашем государстве. С ее помощью становится возможным очень выгодно пополнить свою казну, обменяв излишек какого-либо товара на золото у своего союзника. Но если у вас нет союзников, то при желании можно торговать с нейтралом или даже врагом (а том случае, конечно, если вы не боитесь попасть под обстрел вражеского флота или береговой охраны). Для торговли в игре совершенно не обязательно обоюдное согласие сторон. Обменивать можно любой продукт на любой другой товар по курсу один к одному. Торговая лодка способна перевозить 20 ед. того или иного продукта, на обратном пути везя уже золото. Обмениваемый товар убывает после того, как торговая лодка входит в чужой порт. Возможно также единичная модернизация торговой лодки в купеческое судно с целью увеличения скорости передвижения.

## Политика

В игре ваши дипломатические отношения с соседями могут быть трех различных вариантов. Это союзник, нейтрал и враг. По сути дела, эти три позиции отражают отношение вашего соседа к вам. Изменение вручную в меню «Политика» этих положений будет означать только то, что вашей войска не станут вступать при встрече юнгов вашего соседа. Отношение же соседа к вам не изменится никак. Но в тоже время, заключив союз с кем-нибудь из них, например, посредством уплаты дани нейтральному соседу, вы сможете беспрепятственно проходить через его территорию, рубить на ней лес, добывать золото или камни. А когда все ресурсы у него будут выработаны, можно снова сменить отношения на

но, но, учитывая высокую стоимость, лучше не оставлять его одного надолго. Надежнее всего использовать с небольшим прикрытием. Для создания необходимо 70 ед. пищи и 80 ед. золота.



**Боевой слон (War Elephant)**

Нанимается все в тех же количествах. Хотя и эффективен только в ближнем бою, имеет большую разрушительную силу и небольшую защиту. В качестве вооружения использует только самого себя (точнее, свои габариты и массу). Для создания необходимо 170 ед. пищи и 40 ед. золота.



**Каменеметатель (Stone Thrower)**

Очень эффективное для обороны оружие большой разрушительной силы. Стреляет очень далеко, причем — гораздо дальше оборонных башен. Но совершенно беззащитно в ближнем бою. Поэтому при наступлении нуждается в прикрытии другими боевыми юнгами. Вооружение: каменные ядра. Для создания необходимо

180 ед. древесины и 80 ед. золота.



**Катапульта (Catapult)**

Усовершенствованный вариант каменеметателя. Обладает большей скоростью стрельбы и большим радиусом поражения. Вооружение: камни. Для создания необходимо 180 ед. пищи и 80 ед. золота.



**Тяжелая катапульта (Heavy Catapult)**

Конечная стадия развития катапульты. Самое мощное оружие в игре. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 180 ед. древесины и 80 золота.



**Разведывательный корабль (Scout Ship)**

Самое простое из морских военных судов. Эффективно только в больших группах. Вооружение: стрелы. Для создания необходимо 135 ед. дерева.



## Боевая галера (War Galley)

Улучшенный по своим боевым характеристикам вариант простого корабля. Обладает более высокой меткостью при стрельбе. Вооружение: специальные снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева.



## Рыбачья лодка (Fishing Boat)

Небольшое мирное суденышко, ловящее рыбу в местах ее скопления на карте. Для создания необходимо 50 ед. дерева.



## Рыбачье судно (Fishing Ship)

Усовершенствованный вариант рыбачьей лодки. В отличие от нее, может перевозить больше рыбы за один заход. Для создания необходимо 50 ед. дерева.



## Триера (Trireme)

Самый совершенный боевой корабль. Очень мобильный и опасный морской боевой юнит, использующий баллисту и наносящий огромный урон береговой охране противника. Вооружение: снаряды. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



## Триера с катапультией (Catapult Trireme)

Создается наряду с другими триерами, но обладает еще большей разрушительной силой, чем остальные, имея катапультию. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



## Джэггернаут (Juggernaut)

Самый мощный боевой корабль во всей игре. Возьмем вооружение катапульти и обладаем их разрушительной силой, стреляет еще дальше, чем усовершенствованная триера. Вооружение: ядра. Для создания необходимо 135 ед. дерева и 75 ед. золота.



## Торговая лодка (Trade Boat)

Ваш посредник в делах внешней политики. Перевозит разнообразные товары. Боевыми функциями не обладает. Для создания необходимо 100 ед. дерева.

враждебные, предварительно введя в его город свои войска, и быстро уничтожить ничего не подозревавшего недавнего союзника.

## Война

Из того обилия юнитов, которое предоставлено в игре, далеко не все из них необходимы при ведении боевых действий. Если только вы решили поэтапно проходить всю игру, то в каждом сценарии вам могут понадобиться именно те или иные войска. Да и в других сценариях вам будет совершенно не обязательно доходить до последнего, железного века, производя все усовершенствования по ходу дела. Вполне можно ограничиться, скажем, веком бронзовым, и, выбрав наиболее подходящий в этом случае род войск (например, флот), разгромить им еще более отсталого противника. Помимо прочего, в качестве наступательного оружия применяются и оборонительные сооружения, например, сторожевые башни. Строить их можно практически в любой точке карты, в том числе и в непосредственной близости от самой базы противника.

## Советы по прохождению

### Развитие

На ранних этапах развития внимательно следите за балансом притока продуктов и регулируйте его в зависимости от конкретной ситуации. Не экономьте особенно на селянах, но и не нажимайте их больше необходимого вместо того, чтобы просто перераспределить им задачи. Помните, что численность вашего народа весьма ограничена, и потому не следует разбрасываться средствами, которых всегда не хватает в ранних веках.

Начав расширять свои владения в веке земледелия, впоследствии укрепляйте и оборону, возводя стены и башни. На этом этапе нужно немно-

го увеличить количество селян, так как теперь придется добывать новый продукт — камни, необходимые для оборонных сооружений. Можно также поискать и залежи золота и даже начать их разрабатывать, но сильно акцентировать на этом внимание не стоит — в этой эпохе оно вам не понадобится.

В бронзовом веке на золото следует обратить более пристальное внимание. К этому времени у вас должна уже сложиться достаточно крепкая оборона и развита экономика, поэтому стоит подумать уже о войне и о торговле. Следует еще увеличить количество крестьян и окончательно сбалансировать приток продуктов, чтобы, выбрав себе основной род войск, начать его пополнять. Добейтесь такого соотношения, при котором вы могли бы практически одновременно строить армию и проводить все многочисленные модернизации в этом веке. В качестве балансирующего фактора можете использовать торговлю с вашими соседями.

Не старайтесь произвести все доступные модернизации боевых юнитов. На это может просто не хватить ресурсов. Оставьте в тени, скажем, усовершенствование луки и заострите внимание, например, на кавалерии, совершенствуя ее до максимума.

Модернизации, связанные с вашими селянами, лучше провести все. Это заметно подхлестнет вашу экономику и создаст некоторый избыток продуктов, что позволит перейти вам в заключительный, железный век.

В этом веке необходимо довести вашу экономику до такого состояния, чтобы она могла функционировать практически без вашего участия. Ведь теперь большую часть времени вы будете посвящать войне, и если этот стройный механизм разладится, то вы можете подорвать свои силы ведением боевых действий и даже проиграть.

Постройте побольше ферм, создав задел на будущее, произведя заключительные усовершенствования своих селян. При достаточно хорошо настроен-

ной экономике можно даже начать строить Мировое чудо, но при этом не рекомендуется вести наступательные действия, а ограничиться обороной. Как только вы начнете создавать чудо, это немедленно станет известно всем противникам, что побудит их начать совместную войну против вас.

## Оборона

Оборона в игре должна носить активный харак-





тер. Как известно, лучшая оборона — это нападение. На ранних этапах не бойтесь подойти слишком близко к рубежу переселения вашего народа в стремлении получить защитную свою базу. Когда начнутся первые боевые столкновения с соседями по карте, численность обороняющихся будет стремительно сокращаться. Поэтому постепенно заменяйте погибших более совершенными юнитами по мере роста вашего благосостояния. Но помните, что лучше иметь десяток воинов с топорами, чем одного хойлота.

Наимайте больше простых воинов. Противнику, даже если он и компьютер, тоже потребуется время, чтобы развиться и начать атаковать вас. Поэтому к моменту нападения лучше иметь хотя бы немного пехоты и слабых юнитов и некоторое количество ресурсов для их пополнения, чем потратиться на проведение модернизации воинов, которых вы потом не сможете нанять.

На поздних этапах развития, когда ваше поселение начнет разрастаться, и тем более — когда вы сами начнете вести наступательные действия, аж просто не сможете уследить за всем. Поэтому стоит построить несколько оборонительных башен и обнести ваше поселение стеною.

Стена, выстроенная на побережье по самой кромке воды, сможет немного оградить вас от вражеских десантов, а башни будут уничтожать чужие транспортные корабли, пока те будут курсировать вдоль побережья в поисках места для высадки.

Никогда не отказывайтесь от мобильной обороны. Некоторое количество судов и сухопутных войск всегда следует придерживать возле базы. Дело в том, что катапульти и суда, использующие их, стреляют несколько дальше, чем даже максимально модернизированные оборонные башни. Они легко могут лишить вас вообще всей обороны, если их вовремя не перехватить. И потом, рыболовецкие суда могут промышлять в некотором отдалении, и береговая оборона просто не сможет их там защитить. Всегда надо иметь три или четыре боевых корабля, чтобы в случае чего вовремя наказать обидчика.

Не бросайте абсолютно всех воинов на решающую, как вам кажется, атаку. Держите свою оборону до самого победного конца. Даже, казалось бы, почти побежденный противник может запросто высадить встречный десант на вашу территорию, и ни башни, ни стены не сумеют его полностью остановить.



**Купеческое судно (Merchant Ship)**

Усовершенствованный вариант торгового судна. В отличие от него, может передвигаться быстрее. Для создания необходимо 100 др. дерева.



**Священник (Priest)**

Сам по себе не сражается, но с помощью магии и заклинаний перегруппировывает силы противника на вашу сторону. Также может лечить и ремонтировать всех и вся, кроме кораблей. Поддается множеству усовершенствований, улучшающих его способности, но все равно крайне слаб физически и нуждается в

защите других юнитов. Для найма необходимо 125 др. золота.



**Артефакты (Artifacts)**

Неский мобильный аналог рун. Также один из осколков культуры погибших цивилизаций, находка и владение которым приносит вам дополнительные очки. Но также может принести и полную победу, если вы заведете всеми артефактами на карте и удержите их в течение 2.000 виртуальных лет. Их можно также отнимать у другого народа, если он нашел их раньше вас. Для этого достаточно подвести любого юнита к чужому артефакту, и он станет вашим. Артефакты разбираются по всей карте, и их количество варьируется от нуля до пяти.

## Народы в игре

Если вы решили сыграть в регионе совместной игры, выберите себе одну из двенадцати предлагаемых наций, то будете готовы к тому, что ни один народ не обладает абсолютно всей мощью боевых юнитов. Кто-то искусный моряк, но deficient в плане кавалерии, а кто-то — совсем наоборот.

### Египтяне

Как работорговцы египтяне — очень хорошие земледельцы, лесорубы и металлурги. Им доступны разработки в области орошения, мастерства и металлургии. Но каменотесы и золототкачи из египтян неважные, они не могут создавать осадную и монеты.

**Пехота** весьма посредственная. Лучший пехотинец — это воин с коротким мечом.

**Излучники** вам недоступны только конные и тяжелые конные лучники.

**Кавалерия** не самая лучшая из того, что может быть. Доступны только разведчики, колесницы и боевые слоны.

**Из осадных орудий** доступны только каменнотелы.

**Защита.** Доступно к исследованию все, кроме бронзового щита и железного щита.

**Коробли** — один из лучших. Доступно все, вплоть до Диатермента.

**Профессиональные войска.** Возможны только хойлты.

**Священники** — доступны для исследования абсолютно все возможные религиозные атрибуты.

**Оборона** — максимально возможная. Можно строить даже башни с баллистами.

**Внутренняя политика** тоже одна из лучших. Помимо основных усовершенствований, доступны и все дополнительные.

### Греки

Очень неплохие работорговцы. В отличие от египтян, могут использовать монеты, и осадные орудия.

**Пехота** такая же, как и у египтян. Лучший воин, доступный для найма в казармах — это воин с коротким мечом.

**Лучники** — худшие из возможных. Доступны для найма только простые лучники.

Кроме разведчиков, доступны только кавалерия и ее более совершенная версия — тяжелая кавалерия.

Один из лучших осадных орудий. Возможно создание тяжелой

кой катапульти и конного варианта баллисты — желенополка.

**Защита** — максимальная.

**Коробли** — тоже один из лучших.

**Профессиональные войска.** Абсолютно все, вплоть до фаланги и центуриона.

**Священники** неплохие. В храме недоступны для исследования только монотеизм и диалект.

**Оборона** — максимально возможная.

**Внутренняя политика** (так же, как и у египтян) — одна из лучших. Помимо основных усовершенствований, доступны и все дополнительные.

### Вавилоняне

Не самые хорошие работорговцы из возможных. Для исследования доступны все, кроме металлургии.

**Пехота** — доступны все виды войск.

**Лучники** не самые лучшие, но и не самые плохие. Возможны самые практичные все виды, кроме тяжелых конных и лучников на слоне.

Вы можете нанять любой вид кавалерии, кроме двух — боевого слона и тяжелой кавалерии.

**Осадные орудия.** Из баллисты недоступно ничего, зато катапульти совершенствуются до тяжелых катапульти.

**Защита.** Возможна только модернизация брони до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии. Еще возможно изобретение бронзового щита.

**Коробли** у вавилонян не лучшие. Из всех боевых кораблей им доступны только разведывательный корабль и боевая галера. Но зато мичурные суда могут совершенствоваться максимально.

**Из профессиональных войск** доступны только хойлты.

**Священники** — один из лучших.

**Оборона** максимально возможная.

**Внутренняя политика.** Доступно только письменность и баллистика.

### Ассирийцы

Очень хорошие работорговцы. Для исследования доступно абсолютно все.

**Пехота** — есть возможность нанять в бараках любых юнитов. После проведения всех исследований можно нанять почти все виды лучников, кроме та-

желых конных и лучников на слонах.

**Кавалерия.** Возможен найм разведчиков, колесниц, кавалерии и тяжелой кавалерии.

**Из осадных орудий** доступны каменнотелы, впоследствии превращающиеся в катапульти и баллисты.

**Защита.** Возможна только модернизация до металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

**Коробли.** Ассирийцы в игре — неважные моряки. Торговые суда не совершенствуются до купеческого судна, так же, как и транспорт — до тяжелого транспорта.

Из боевых кораблей лучший — триера.

**Из профессиональных войск** доступны для найма только хойлты.

**Священники** — один из самых лучших.

**Оборона** — максимально возможная.

**Внутренняя политика.** Можно исследовать только письменность и баллистика.

### Минояне

**Работники** — для исследования доступны абсолютно все, включая монеты, осадную и металлургию.

Помимо прочего, можно использовать в качестве оборонительных укреплений и естественный ландшафт. Лучник или сторожевая башня, установленные на возвышенности, стреляют дальше, а их стрелы разлетаются. Как заграждения, можно использовать и лесной массив. Вырубайте его весь, оставляя хотя бы узкий, но сплошной ряд деревьев, и противник не прорвется сквозь него.

Старайтесь проводить все исследования, связанные с оборонительными укреплениями, но так, чтобы это не шло в убыток всему остальному вашему хозяйству.

Но все же, по возможности, не стоит подпускать противника близко к своему поселению. Если вы видите, что на вас движется армия, сделайте предупре-

ждающий удар, встретив врага на нейтральной территории, но не забудьте оставить хотя бы несколько человек и на базе. Не надейтесь, что все вражеские юниты уйдут в вашей обороне. Некоторые из них все равно могут проскочить. И даже если вы, принимая бой на своей территории, отобьете нападение без особых потерь среди оборонявшихся, то не исключены серьезные жертвы среди мирных селян.

## Исследования

Огромное количество различных модернизаций и усовершенствований, предлагаемых в игре, требует немалого количества ресурсов, поэтому проводить их все подряд будет весьма затруднительно и зачастую совершенно не нужно.

Даже когда вы рванетесь в игре настолько, что сможете позволить себе проведение практически любого усовершенствования, не стоит совершать исследования по принципу «всё пригодится». Допустим, если у вас всего парочка священников, то вряд ли имеет смысл проводить все модернизации в храме. Тем более, что стоимость их немаленькая. Все исследования должны проводиться естественным путем, черпая ресурсы из возникающего в процессе игры избытка тех или иных продуктов.

Если вы будете намеренно копить один из продуктов для какого-то иного исследования, не делая больше ничего, то, скорее всего, проиграете. Лучше посмотрите, почему приток этого продукта так мал и что нужно сделать для его увеличения.

Старайтесь сначала провести все намеченные вами исследования и только после этого переходить в следующий век. Не оставляйте их на потом, иначе они будут накапливаться и, в конце концов, задавят вас, как снежный ком. В заключительном, железном веке, когда, наконец, можно будет развернуться на просторе огромного количества всевозможных модернизаций боевых юнитов, лучше всего посмотреть, какой род войск наиболее способный у выбранного вами народа, и заняться им вплотную, хотя и другие тоже не следует совсем оставлять без внимания.



**Пехота** — одна из самых лучших.

Для найма доступны простые **лучники**, лучники на колесницах и конные лучники.

**Кавалерия** практически немаленькая. Только разведчики и собственно кавалерия.

Из **осадных орудий** доступны камнеметы, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

**Защита** — абсолютно полная, включая бронзовый и железный щиты.

На самые плохие **корабли**. Им недоступно только совершенствование торговой лодки в купеческое судно и триеры с катапультной в Дактариум.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплитов, который после модернизации превращается в фалангу.

**Священники** — самые primitive. Возможно исследование только политиком.

**Обороны** тоже не самая лучшая. Млота стена модернизируется только в среднюю, а часовая башня — только в смотровую.

Во внутренней политике доступны все исследования.

### Хититы

**Работники** — одна из лучших. Для исследования доступны абсолютно все, включая монеты, орудия и металлургия.

**Пехота**. Незаменимо усовершенствовать менносов только до последнего их состояния — легионеров.

Из **лучников** этому народу неизвестно только тяжелый конный лучник. Все остальные доступны для найма.

С **кавалерией** ситуация, сходная с лучниками — невозможно начинать только тяжелого кавалерийца. Все остальные доступны для найма, включая боевых слонов.

**Осадные орудия** достаточно primitive. Есть только возможность совершенствования камнеметателя в катапульту.

**Защита** — абсолютно полная.

**Корабли** — самые минимальные. Возможно только модернизация разведывательного корабля в боевую галеру. Все остальные корабли не модернизируются никак.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплитов, который после превращается в фалангу.

**Священники** — самые primitive. Возможно исследование только астрологии.

**Обороны** — максимально возможная.

Для внутренней политики доступны все исследования.

### Венецианцы

Не самые плохие **работники**. Из всех исследований им недоступны только орудия и металлургия.

**Пехота** — одна из лучших.

Из **лучников** недоступны только конные лучники и, как следствие, тяжелые конные лучники. **Кавалерия**. Незаменимо ни одно усовершенствование в конном, но зато можно начинать разведчиков, колесницы, кавалерия и боевых слонов.

Из **осадных орудий** доступны только камнеметатели.

**Защита** — доступен железный щит, но броня модернизируется только до состояния металлической брони пехоты, лучников и кавалерии.

**Корабли**. Незаменимо только триеры с катапультной усовершенствованием в Дактариум.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплитов, который после превращается в фалангу.

**Священники** — в храме доступны все исследования.

**Обороны** — максимально возможная.

**Внутренняя политика** — почти лучшая. Недоступно только исследование архитектуры.

### Шумеры

Не самые плохие **работники**. Из всех исследований им недоступно только исследование монет и металлургии.

**Пехота** — доступна абсолютно все виды войск.

**Лучники** — не блещут. Вы можете нанять либо обыкновенных лучников, либо на колесницах, либо на слонах.

**Кавалерия** тоже не лучшая. Для найма доступны разведчики, колесницы и боевой слон.

Из **осадных орудий** довольно скудный выбор. Разве что камнеметатель превращается в катапульту.

**Защита** — почти полная, не считая изобретения железного щита.

Для **кораблей** — почти минимальный набор усовершенствований. Рыбачья лодка модернизируется до рыбачьего судна, в разведывательный корабль — до боевой галеры, а затем до триеры.

Из **профессиональных войск** возможен найм хоплитов, который после превращается в фалангу.

**Священники** — практически самые primitive. Могут исследовать только мистицизм и политику.

**Обороны** — максимально возможная.

**Внутренняя политика** — одна из лучших, доступны все исследования.

### Персы

Самые неспособные **работники**. Хотя им и известна металлургия, все остальное — в самом primitive варианте. Недоступно даже колесо.

**Пехота** — доступен даже легион.



## Наступление

Начинать наступление на врага следует, когда вы сумеете накопить достаточно войск для того, чтобы обеспечить и оборону базы, и оставить некоторое их количество для первого броска. Как и в случае с обороной, при подготовке наступления также не стоит ждать покаяния на свет более мощных боевых юнитов.

Действуйте тем, что доступно в данный момент, ничье противник перехватит у вас инициативу и вам придется неловко уйти в осадное положение, тратя все силы только на то, чтобы отбить его все нарастающие атаки. Бейте первым, но не надейтесь, что первая же вылазка принесет вам заметный успех и превосходство. Скорее всего, все ваши нападения падут на поле боя, но зато вы сумеете оценить степень развития вашего соседа и его слабые стороны. Следующую атаку уже подготавливайте в соответствии с полученными от разведки боем данными.

Проводите больше диверсионных атак в тылу у противника. Например, узнав, где противник добывает лес, пошлите небольшую группу менестрелей и перебейте всех его лесорубов, пока он не спохватился и не выслал подмогу. Или же, подымав к вражескому побережью и выбрав место подальше от его доков, начните обстреливать какую-нибудь, пусть даже малозначущую, постройку. Противник обязательно начнет выславлять рабочих на ее починку, а вы, тем



временем, отстреливайте их одного за другим. Таким образом можно неплохо подорвать его экономику, пока он соберется, в чем дело и даст вам отпор.

Когда же вы, наконец, почувствуете себя достаточно сильным, чтобы начать серию втак, направленных на полное уничтожение врага, или вас побудит к этому постройка им Мирового чуда, никогда не действуйте только одним родом войск без какого-нибудь прикрытия. Используйте смешанные атаки. Вперед пускай двигаются более тяжелые и выносливые юниты, например, кавалерия или хоплиты, а во втором ряду — более слабые, но дальноточные, скажем, лучники или баллисты. Поздней всех хорошо иметь пирочку

священников, которые будут время от времени перетягивать вражеских солдат, занятых боем с перестрелками на вашу сторону.

Если вы только высадились на чужой берег из транспортов, не спешите сразу углубиться во вражескую территорию. Проведите сперва перегруппировку войск, выстройте их надлежащим образом. Противник сам выйдет на вас, и тогда вы будете иметь еще и серьезное прикрытие с моря.

Когда же вы укрепились на берегу и постепенно приблизились к стенам города, старайтесь, все еще сохраняя строй, издалека снести оставшуюся оборону катапультами. Даже если охранных башен уже не осталось, все рав-

**Лучники** — почти лучшие. Невозможно нанять только тяжелого конного лучника.

**Кавалерия** — одна из лучших. Для найма доступны абсолютно все.

**Осадные орудия** достаточно примитивны. Есть только возможность совершенствования катапульты в катапульту.

**Защита**. Абсолютно полная.

**Корабли**. Невозможно только модернизировать трюму с катапультами в Диктернгут.

**Профессиональные войска**. Вообще никаких. Нет даже возможности построить Академию.

**Священники** — в храме доступны все исследования.

**Оборона** — почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

**Внутренняя политика**. Нет возможности исследования анатомии и баллистики.

### Шенги

**Работники** — очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и зоолотосатели не самые лучшие. Им недоступны последние исследования в этих двух областях

деятельности — осады и изобретение монет.

**Пехота**. Невозможно модернизировать менестрелей только до последнего их состояния — легионеров.

**Лучники** достаточно неплохие. Им неизвестен только тяжелый конный лучник и лучник на слоне.

**Кавалерия** не самая лучшая. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

**Из осадных орудий** доступны каменнометатели, впоследствии превращающиеся в катапульты и баллисты.

**Защита** — абсолютно полная. Корабли не очень хороши у данного народа. Легкий транспорт не усовершенствуется до тяжелого транспорта, а разведывательный корабль модернизируется только до состояния боевой галеры.

**Профессиональные войска**. Только хоплиты.

**Священники** — в храме доступны все исследования.

**Оборона** — почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

**Внутренняя политика**. Возможно только появление знати, исследование письменности и архитектуры.

### Ямато

**Работники** — очень хорошие металлурги, лесорубы и земледельцы. Но каменотесы и зоолотосатели не самые лучшие.

**Пехота** примитивная. Помимо воинов с топором доступны только воины с коротким мечом.

**Лучники** достаточно неплохие. Им неизвестен только тяжелый конный лучник и лучник на слоне.

Не самая лучшая кавалерия. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

**Из осадных орудий** доступны только каменометатели.

**Абсолютно полная защита**. Почти лучшие корабли из того, что возможно. Нельзя только модернизировать трюму с катапультами в Диктернгут.

**Из профессиональных войск** возможен найм хоплитов, который после превращения в фалангу.

**Священники** — очень примитивны. В храме можно исследовать только политиком и загробную жизнь.

**Оборона** — почти полная, за исключением возможности постройки башен-баллист.

**Внутренняя политика** — одна из лучших, т. е. доступны все исследования.

### Чозоны

**Работники**. Для исследования доступны абсолютно все.

**Пехота** — одна из лучших.

**Лучники**. Недоступно только совершенствование конного лучника в тяжелого конного лучника и невозможность найма лучника на слоне. Все остальные виды доступны для найма.

**Кавалерия** не самая лучшая. Можно нанять только разведчиков, кавалерию и усовершенствовать последнюю до состояния тяжелой кавалерии.

**Осадные орудия** достаточно примитивны. Можно создать

только каменометатель и баллисту.

До полной защиты не хватает только модернизации брони до кольчуги для каждого рода войск и замены бронзового щита железным.

**Корабли** достаточно неплохие. Недоступна только трюма с катапультами и, как следствие, ее модернизация в Диктернгут.

**Профессиональные войска**. Только хоплиты.

**Священники** — безусловно, одни из лучших. Можно провести все существующие исследования.

**Оборона** — Максимально возможная. Имеется возможность постройки даже башен-баллист.

**Внутренняя политика** не очень хорошая. Для исследования доступны только письменность, архитектура и баллистика.

но переключите атаку катапульта на какую-нибудь постройку. Не стреляйте ими по мобильным юнитам. Они все равно толком не попадут, но могут загрохнуть зацепить ашши жс передние ряды.

Наконец вы ворвались в город. Тспрь главное здесь — не зайти в город. Не поспать под магическое действие священных. Постарайтесь как можно быстрее перебраться на все, не обращая внимания на отдельные атакующие жс юнитов. Лучше потерять несколько человек убитыми, чем потом сражаться против бывших собственных персонажей. Строй сохранили здесь уж не обязательно, да и практически невозможно. Пускай небольшие группы ваших

воинов действуют в основном на свое усмотрение: бьют ли оставшихся рабочих, сражаются с остатками мобильной обороны или ломают малоажные постройки.

Основные разрушения производите теперь катапультами и баллистами. Уничтожьте перемычкой делом Мирное чудо, если таковое имеется, затем храм. Дальше действуйте исходя из того, какими войсками в основном пользуется противник, и ломайте то, где он наименее этот род войск. Не забывайте и про священных. Если у вас иссякают монеты, вы можете не разрушать вражеские постройки, в обратном их на свою сторону.

Вполне возможно, что за один раз вам не удастся окончательно сломать своего врага. Не отчаивайтесь и предпринимайте асс новые и новые попытки, не давая ему передохнуть. Главное, поодержать его экономикой асденсим аойны и сохранить свою. Не советуем предпринимать сразу несколько кампаний против многих соседей. Это быстро истощит вас и приведет к гибели. Уничтожайте их поодиночке.

Роман Несмелов, Дмитрий Бурковский

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЮМАЕМ»

## НОВОСТИ

Компания Hasbro Interactive, некогда удачно проявившая себя на рынке детских игрушек, теперь не менее удачно показала себя и на рынке компьютерных игр. Большинство игр компании являются малобюджетными, но многие попадают в десятки наиболее продаваемых.

Недавно компания сообщила о подписании соглашения с компанией Smart Games, Inc. о издании нескольких новых продуктов серии Smart Games Challenge. Препекие игры Smart Games Challenge #1 и #2 оказались, вопреки многим прогнозам, весьма удачными.

\*\*\*

Компания Fujitsu Interactive сообщила о покупке нескольких игр с платных игровых автоматов для перевода их в формат PC. Среди наиболее известных игр такие имена, как Battle Arena Toshinden 2, Fatal Fury 3 и Darius Golden. Все перечисленные игры выйдут в серии Masters of the Arcade («Хозяева Аркады») и будут стоить в пределах \$20 — \$30. Конечно, подобные игры потребуют мощных 3D-ускорителей для приемлемой работы. И во всех играх обещают быть поддержка сетевой многопользовательской игры.

\*\*\*

Компания Maxis сообщила неприятное известие для всех поклонников серии SimCity. Новая игра SimCity 3000 не будет полностью трехмерной, как сообщалось прежде. Игры будут иметь 2D-графику, но зато могут работать даже на компьютерах слабее Pentium 133. Так что не стоит надеяться на обещанные ранее возможности выхода на улицу или подглядывания за соседними окнами. Впрочем, на самой графике и разрешении компания решила не скупиться, и игра будет стандартно поддерживать режим 800 на 600. Кроме этого, все же будет реализована идея micro-sim — это позволит осуществлять более детальное управление своим городом, чем в любой прежней части.

Кстати, трехмерный эддинг, который разрабатывался для SimCity 3000, не пропадет даром и, возможно, будет использоваться в другой игре компании Maxis. Лок Barneget (Luc Barthelemy), генеральный менеджер компании Maxis, сказал:

«Мы экспериментировали с ним и ищем возможность использовать его преимущества».

Выход SimCity 3000 намечен на конец текущего года.

\*\*\*

Компания Ion Storm, место работы одной из живых легенд индустрии компьютерных игр Джона Ромера (John Romero), сообщила о получении права на использование эддинга игры Unreal для разработки собственного продукта. Впрочем, почему бы и нет? Ведь две игры, находящиеся в разработке у Ion Storm (трехмерный боевик Dalkatana и ролевая игра Anachronox), используют эддинг компании id Software из игры Quake II. Почему же тогда, хотя бы ради разнообразия, не взять другую основу, особенно учитывая, что, по мнению некоторых экспертов, эддинг Unreal лучше, чем у Quake II. Ведь сегодня технология развивается: эддинг игр, часто движок уже устаревает к тому времени, когда появляется использующая его игра. Мнение большинства сходится на том, что эддинг Quake II был значительно лучше использовавшегося в Quake, а сам Unreal, скорее всего, станет таким же «убийцей» для Quake II.

Хотя с другой стороны, игра Dalkatana от Ion Storm не появится ранее конца 1998 года. Да еще неизвестно, как пользователи отреагируют на сам Unreal, который должен появиться в марте-апреле текущего года.

Такое id активно наступают на пятки с разработкой движка для своей новой, революционной игры Trinity. И скорее всего (если id ее не задержит), игры, основанные на этом эддинге, также появятся к концу 1998 года.

\*\*\*

Компания Interactive Magic сообщила о том, что выпустит игру Road to Moscow летом текущего года. Road to Moscow — это новая стратегия в реальном времени, которая разработана «более как военный симулятор». В Road to Moscow будет 12 сценариев и компания, которая позволит игроку «пройти» весь Восточный фронт Второй мировой войны.

\*\*\*

Компания Electrotech начала работу над выпуском очередной юбки на русском языке к игре.

На этот раз это будет полное описание к многопользовательской игре Ultima Online. В ближайшее время игра поступит в официальную продажу — в коробку с игрой будет вкладываться диск от компании «Портал» (являющейся провайдером сети Интернет) на логическую бесплатную опцию в Интернете и месячное бесплатное членство в Ultima Online. Такова особенность игры в Ultima Online — оплачивать членство в этом мире возможно только через специализированного провайдера, имеющего договоренность с Origin, авторами Ultima Online.

\*\*\*

Компания «Коминфо» подготовила к выходу рок-энциклопедию «Последний герой. Виктор Цой и группа «Кино». Музыкальный CD-ROM посвящен творчеству легендарной группы «Кино» и ее лидеру Виктору Цою и разработана студией «Интеракт» по заказу компании «Морской рекорд».

В этот диск включены все альбомы группы «Кино», полная подборка статей, 211 фотографий, отрывки из фильмов, профессиональные и домашние видеозаписи, интервью и воспоминания друзей и родных Виктора Цоя.

Рок-энциклопедия содержит три основных раздела. «Мир «Кино»» включает в себя пять интерактивных экранов, на которых все предметы как-то связаны с песнями Цоя, в разделе «Жизнь» — это «Кино» представлены интервью, воспоминания, фотографии, видеофрагменты и интересные отрывки из книг основателя группы А. Рыкина и жены Цоя — Марины. В последнем разделе «Все о «Кино»» представлены все интервью с Виктором Цоем, единственный написанный им рассказ «Романы» и все песни группы — как известные, так и малоизвестные, а также в общей сложности составляет порядка 12 часов музыкального звучания.

Подарком для поклонников творчества певца станет 82 автографов песен В. Цоя и возможность увидеть коллекцию фигурок куклы, вырезанных Виктором.

Рекомендуемая розничная цена продукта на прилавках магазинов составляет порядка 295.

Информационное агентство «Galaxy Press»

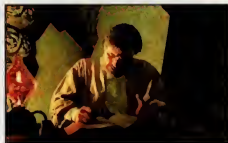
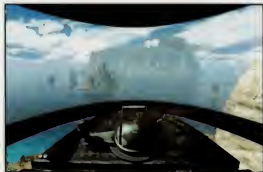
# RIVEN: THE SEQUEL TO MYST

Разработчик Cyan  
Издатель Red Orb  
Выход октябрь 1997 г.  
Жанр квест  
Рейтинг ★★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95  
Процессор — Pentium 100 (желательно — Pentium 133).  
Оперативная память — 16 Мб (желательно — 32 Мб).  
Привод CD-ROM — четырехскоростной (желательно — восьмикоростной)  
Видеорежим — SVGA 640x480 64 тыс. цветов (желательно 3Dfx).  
Прочее — Windows-совместимая звуковая плата, минимум 75 Мб свободного дискового пространства.

«Великая несправедливость была совершена... и я, Атрус (Atrus), заплатил за нее сполна. Созданные мною книги ведут к мирам столь фантастическим, что на их изучение может потребоваться вся жизнь. Но что-то пошло совершенно не так, и мои творения были уничтожены чьей-то жадностью. Я подозреваю одного из моих сыновей, Сирруса (Sirrus) или Ачепара (Achenar), но не могу ни в чем быть уверенным. Я не собираюсь писать далее потому, что боюсь обнаружить что-то слишком важное. Мне остается надеяться лишь на то, что я смогу найти ответ прежде, чем будет слишком поздно. Атрус».

Выпущенный в конце 1993 года *Myst* был широко признан, как первый шедевр среди игр на CD. Нелинейность его сюжета и максимально упрощенный интерфейс (щелкай себе мышкой!) установили новые стандарты в игровой индустрии. До сих пор он является наиболее продаваемой игрой. *Myst* — приключение от первого лица с очень богатой предысторией. В нем напороч отсутствует жестокость, а вы предоставлены самому себе в исследовании территории. При этом вам даже не приходится таскать с собой какие-то предметы или постоянно дергаться из-за лимита времени.



Все начинается с того, что вы случайно натываетесь на старую книгу, а когда открываете ее, внезапно перемещаетесь в альтернативную реальность. Это и есть Ривен. Он был создан Атрусом, человеком с поразительным талантом создавать книги, которые переносят своих читателей в другие миры. Ваше приключение начинается на острове Мист. Оттуда вы можете попадать в различные миры, называемые Эпохами, и в каждом вам придется решить массу головоломок. Их решение поможет вам постепенно раскрыть тайну Миста. Вы узнаете об опасениях Атруса, что один из сыновей вредит его творениям, но раскрыть это вам придется в одиночку — остров Мист пуст, на нем нет ни одной живой души. Войдите в обманчиво красивый мир, раздираемый на части старыми распрямами, где ни один секрет не лежит на поверхности и ничто не явля-



ется тем, чем кажется. Вам придется искать и изучать, использовать интуицию, ждать озарения. Только тогда вам откроется правда об этой угнетенной земле и ее обитателях. Вы должны позволить Ривену стать вашим миром, дабы не потерять его.

Ривен является историей на все времена, историей, вызывающей страх, желание и чувство обладания целью в жизни. Будьте готовы попасть в Ривен — мир, не похожий ни на один из известных вам.

В игре почти 4.000 захватывающих картинок, три часа удивительной анимации, беспрецедентная графика и два часа непрерывающейся музыки и звуковых эффектов.

## Предыстория

### Либро (Leebro), 17

...Мои худшие опасения подтвердились, повреждения даже больше, чем можно было ожидать. Я должен эвакуировать всех с Ривена до того, как наступит полный крах. Основная проблема сейчас — мой отец. Какая судьба ожидает мою дорогую Катерину (Catherine)... если он до сих пор остался прежним? Похоже, что потребуются нечто большее, чем я, Атрус, чтобы пережить Гена (Gehnn)... Я должен действовать, пока еще остается время. Я обязан найти кого-то... и послать на Ривен.

### Книга Д'най (Book of D'ni)

Пещера была пустыня. Над поверхностью воды парил слабый туман, подчеркиваемый оранжевым светом, который, казалось, исходил из самых глубин озера. Огромные стены из гранита возвышались с обеих сторон, в то время, как невидимый потолок из огромного камня длинной в милю закрывал вид на звезды и на луну.

Тут и там по всему озеру виднелись острова, изломанные шипы темноты, поднимающиеся из воды. А там, на другом конце пещеры, пик одинокого, массивного, треснувшего, но все еще стоявшего камня прятался в темноте.

Позади него покоился город, непоколебимый в своем спокойствии, здания которого словно прилипли к стенам пещеры.

Город Д'най существовал без сна, а рунках. А воздух был свеж. Он двигался, циркулируя между пещерами. И лишь порою доносился звук скрипящих вращающихся дисков — фантом, внезапный импульс тишины.

Туман, неналого раздвинув скользящий по воде лодкой, мелкая рыба, отменяющая этот проход: все это тоже исчезало, растворялось в темноте.

В Д'нае была ночь. Ночь, которая не кончалась вот уже семьдесят лет.

На улицах города, на холодных камнях развалин лежал почти живой туман. Но на самом деле здесь уже давно

нет ничего живого: лишь мхи и грибы растут чуть ли не из каждой щели.

Вокруг чувствовалась пустота, которая, казалось, существует здесь уже тысячу лет. Уровень за уровнем предстал перед глазами, и все они выглядели давным-давно покинутыми. Сотни пустых переулков, 10.000 пустых комнат, безрадостный ландшафт разрушающихся стен и проваливающихся крыш существовали повсюду.

В огромной впадине между городскими мраморными стенами покоилась гавань, внутри которой виднелись тени затонувших кораблей, а посредине огромная каменная арка, Арка Керафа (Kerath's Arch), как ее раньше называли. Теперь ее поверхность была покрыта сетью трещин и постепенно разрушалась.

Тишина. Сверхъестественная тишина. И вдруг — звук. Вначале слабый и далекий, он постепенно становился все четче. Удары металлом по камню.

Варуг одна из теней в верхней части города останавливалась перед частично поврежденными воротами и оглянулась. Звук разлился на другом конце пещеры, на одном из рассеянных по озеру островков.

Туман дрогнул, а затем вернулась тишина.

И вдруг новый звук: треск, высокий механический визг, за которым последовал глухой «брум» дрелн. И затем звук еще раз потревожил гладкую поверхность воды.

К'анр (K'veer). Звук шел с К'вира.

Две мили по озеру — и вот он, остров, напоминающий черный огромный шипотер, возвышающийся над святилищем озером. Его когда-то резкие формы были смягчены недавним камнепадом.

Приближаясь, шум становился громче, звук дрелн, теперь постоянный, напоминал дзыг молотков при ударе о камень. Основание острова колебалось, как звучащий колокол.

Но этот ужасный шум никого не разбудил. Дреанис комнаты оставались темными и пустыми. Все, кроме одной, у самого подножия острова, глубоко под водой. Здесь, глубоко в камне, нахо-

дится самая древняя комната из холодного камня и мраморных колонн, построенная разозленным отцом, дабы преподавать урок сыну.

Теперь, 40 лет спустя, эта комната заполнилась людьми в темных защитных костюмах. Их брань уже покрылась потом, но они продолжали активно работать под световыми арками: приблизительно дюжина расположилась между двумя огромными гидравлическими опорами, борясь при помощи молотков и дрелей со стеной, в то время как другие носились туда и обратно, поднимая и перетаскивая камни в большую кучу в другом конце комнаты.

У левой опоры стоял кто-то, наблюдавший за всем происходящим: Атрус, сын Гена, когда-то пленник этой самой комнаты. Через некоторое время он посмотрит на записную книжку в своей руке, затем поднимет взгляд, будто пытаясь кого-то.

Одно из лиц обратит внимание, кивнет, а затем вернется к работе. Сообщение пошло по линии.

На несколько секунд воцаряется бесшумная пауза, пауза приречности.

### Книга Ампуса (Book of Atrus)

«Я все еще не понимаю. Ты утверждаешь, что в английском не существует эквивалентного слова. Но я не могу понять, почему. Наверняка у них все такое, как и у нас?»

Она открыла глаза, выпрямилась, затем, положив руки на свои колени, посмотрела на него.

«Слова — не просто набор звуков, Атрус. Слова — это... ну, дай-ка я попробую объяснить. На простейшем уровне слова могут быть просто ярлыками. Дерево. Песок. Камень. Когда мы используем подобные слова, мы четко знаем, что под ними подразумевается. Мы можем видеть их в своем воображении. Но чтобы уточнить, о каком дереве, песке, камне мы говорим, требуется следующий уровень слов — слов, которые в свою очередь тоже становятся ярлыками. Высокое дерево, или, может быть, пальмовое дерево. Красный песок, или, например, хороший песок.





Первое слово максимально уточняет смысл второго.

На следующем уровне слова могут представлять идеи. Любовь. Интеллект. Эти, как ты наверняка уже убеждался, не так просты. Мы даже не можем добавить еще одно слово, чтобы уточнить, что мы имеем в виду, особенно, если мысль достаточно сложная. Чтобы добраться до истинного значения этих слов, мы должны их охарактеризовать с нескольких сторон. К примеру, интеллект можно отнести к муравью с его инстинктивным мышлением или, если взять глубже, к человеку с его эмоциями и знаниями. И даже у людей он может различаться: у одних он медленный и глубокий, у других — быстрый и искристый. Или...»

«Я понимаю, но...» Он нахмурился и покачал головой. «Я не могу придумать что-то, превосходящее по сложности идею. Я не могу увидеть нечто более высокого уровня в своем воображении».

«Именно поэтому в английском нет эквивалента».

«Да, но... что же это означает?»

«Это слово — слово только Д'наев — выполняет действие с циркулирующей воздухом. С палитрой ветра и влажностью».

Атрус уставился на него, его бровь удивленно подскочила. «Но... но ведь подобие слова должно быть ярлыком?»

«Нет. Только не оно. Это слово обозначает нечто большее, чем просто описание».

«Тогда...» Но он абсолютно не мог себе представить то, о чем она говорила.

Она улыбнулась. «Ты должен просто принять это, Атрус. Существует нечто вне ярлыков и идей. Нечто, являющееся синтезом того и другого. Что-то, что Д'наев нашел много, много лет назад и научился адекватно описывать. Когда-нибудь ты поймешь, но сейчас...»

Она ахнула, что Атрус это не нравилось. Ему посоветовали спрашивать обо всем. Для того, чтобы он мог смотреть на все, определять и проверять своими глазами. Ему посоветовали никогда не

принимать на веру вещи просто из-за того, что это правда. А теперь... теперь она просила его сломать привычный ход мыслей.

### Книга Ту'ана (Book of T'iana)

Это была скромная церемония. Шестой ассистент Великого Мастера и Великий Мастер Лорд Сайка (Lord Sajka) собственной персоной. Он стоял в полукруге огромной платформы, а священник Веовис (Veovis) со своей Книгой, плодом шестнадцатилетнего труда, стоял перед подиумом.

День выдался солнечным и напоминающим о весне: голубое небо с редкими облачками. Вдалеке горы со снежными вершинами тянулись к югу вдоль огромного океана. У их подножий огромные равнины убегали за горизонт на восток, на запад и на юг. В то время, как на севере древнейшее поселение Дерива (Derika) спряталось во впадине меж холмов.

Это была древнейшая из множества Эпох Гильдин — Эпоха Якула (Age of Yakul), созданная первым из Великих Авторы Гильдин, Ар'тенсом (Ar'tensin), и здесь по традиции проходила первая официальная церемония.

Будет и вторая, с большим количеством людей, которая, пожалуй, больше заслуживает внимания. Но это потом, уже в родном мире Веовиса, в Адер Ямате (Ader Jamat). А вот эта скромная церемония на самом деле гораздо важнее.

Каждый из семи основных членов Гильдин уже читал работу, которая сегодня была принята в канон Гильдин, и каждый отдельно ее одобрил, признав таким образом талант юного Мастера. Это случилось 187 лет спустя послединого Корфа В'я (Korfa V'ja), и до следующего тоже пройдет немало лет. Всего 93 книги были приняты в канон за всю долгую историю Гильдин — из них Великая Классическая Пятёрка Д'наев — и лишь четверо членов Гильдин участвовали этой чести в более раннем возрасте, чем тот, что стоял перед ними. Среди этих четырех был даже легендарный Рн'Нереф (Ri'Neref).

Слабый бриз пронёсся над этим открытым пространством, лишь слегка пошевелив плащи, когда Лорд Сайка, Великий Мастер Гильдин Писателей, сделал шаг вперед и на языке, столь же удаленном от обыкновенной речи Д'наев, как и последняя от речи обитателей поверхности, произнес Слово Закрепления.

После того как это было исполнено, когда Веовис поклонился теперь равному ему по положению, Лорд Сайка улыбнулся и на разговорном языке сказал:

«Прекрасная работа, Веовис. Мы очень гордимся тобой».

Веовис поднял взгляд и тоже улыбнулся, при этом продолжая осознавать, как великой чести он только что оказался удостоен.

«Мой господин, Гильдия Мастеров... я надеюсь полностью оправдать ваше доверие. Это огромная привилегия — быть членом Гильдин Писателей, и я считаю благоволением тот день, когда я решился вступить в нее».

Итак, все закончилось.

Когда друг за другом Старейшины начали возвращаться в Д'наев, Веовис обернулся, окинул взором древний мир Якула и представил себе, что, возможно, спустя столетия какой-то другой член Гильдин будет стоять на земле Эпохи, которую создал Веовис, и попытается сообразить также, как он сейчас, чье воображение создало соединение с таким миром, как этот.

Он развернулся и направился к кунге соединения. Пора было возвращаться в Д'наев, чтобы перевести дух и расслабиться перед началом следующей главы жизни. Он был уверен, что его следующая работа будет отличаться от всех остальных: не просто великая Книга, но Классика.

Но до этого — праздник. Сегодня — его день. Сегодня он стал великим человеком, которому оказали честь перед всеми Д'наеями.

Веовис положил свою руку на пылающую панель и соединился. Улыбка появилась на его устах, когда фигура замерцала и затем исчезла в воздухе.



## Меню опций

Для изменения параметров игры передвиньте курсор мыши до «упора» в верхнюю часть монитора и щелкните левой кнопкой мышки. Откроется меню опций.

### Transitions Menu

В данном разделе меню опций вы можете установить различные графические эффекты.

None — нет никаких эффектов.

Fastest — самое быстрое изменение картин к игре.

Normal — обычное изменение картин с эффектом «морфинга» (из-за плавности создается ощущение, что перед вами видорождение).

Best — медленное изменение картин с эффектом «морфинга».

### Options Menu

Water Enabled — в игре множество различных мест, где есть вода. Если эта функция включена (т. е. око-

ло нее стоит галочка), вы будете слышать, как вода плещется. Чтобы отключить данную функцию, уберите галочку.

Zip Mode — включение этого режима игры позволит вам быстро перемещаться из одной точки в другую, в которой вы уже побывали (очень полезна при долгих переходах из одного места в другое).

Ambient Sounds — в игре существует специальная звуковая программа для лучшего воспроизведения звука. Эта функция позволяет ее включить.

Setup — установка яркости и контраста монитора, а также громкости звука.

темной стене с дырочкой. Выйдите к началу моста и спускайтесь по лестнице слева. Вы окажетесь на «емовой площадке». Поверните налево: вы должны увидеть закрытые аората. Пролезьте под ними. Идите сквозь пещеру. Вы должны опять оказаться в золотой комнате, но только на этот раз противоположный вход будет вести в еще одну пещеру. Если это не так, возвращайтесь к кнопке и продолжайте поворачивать комнату, на забывая при этом проверить, не открылся ли проход в пещеру.

Во второй пещере есть труба и рычаг на ней.

Поверните его. Этот рычаг обычно подает пар или воду к различным машинам на острове Ривена и таким образом их включает. Конкретно этот рычаг подает энергию телескопу (к этому мы вернемся позже). Развернитесь и идите к золотой комнате, но не аходите в нее. Вы должны увидеть слева на стене еще один рычаг: этот тип открывает двери и ворота. Дерните рычаг. Не трогайте кнопку, поворачивающую комнату! Идите через комнату к пещере, пролезьте под воротами и поднимитесь по лестнице к первой кнопке поворота комнаты. Нажмите на нее еще четыре раза. Заходите в комнату. Проход дальше будет закрыт, но вам пока туда и не надо. Подойдите к двери, развернитесь и дерните рычаг слева. Опять-таки не трогайте кнопку поворота. Проходите через комнату к первой кнопке поворота и нажмите на нее два раза. По идее, вы теперь сможете пройти к Большому Куполу. Идите по мосту к большому зданию, напоминающему купол.

Идите по мостику внутри Большого Купола, вниз по лесенке, затем на улицу. Идите по дорожке, пока не увидите слева выступ с рычагом таким же, как в пещере. Рычаг должен перестать идти.

Идите дальше по дорожке, через туннель, и вы найдете еще один рычаг, идентичный первым двум. Дерните и его. Возвращайтесь обратно по дорожке, сквозь купол и золотую комнату к кнопке поворота. Нажмите на нее еще три раза — перед вами должна оказаться дверь (это понадобится позднее). Теперь можете идти через мост к другой части острова. Идите в

туннель и спускайтесь до тех пор, пока слева не заметите дверь в стене. Зайдите в нее. Можно поспидеть на стуле при ждании (это вам ровным счетом ничего не даст). Слева от вас (если вы сидели на стуле) должно быть красивое окошко. Посмотрите на него поближе. Слева от него должен быть рычаг, дерните его. Выходите из комнаты и спускайтесь дальше. В конце коридора должна быть дверь. Заходим. Эта комната и комната со стулом очень важны для сюжета, но не для самого игрового процесса. Припомните картинку в жуках в золотой комнате: ничего не напоминает? Выходите из этого зала через дверь на улицу. Нажмите голубенькую кнопку: приедет смее самолет с батискафом. Залезьте в нее. Дерните рычаг слева, чтобы повернуть машину. Толкните рычаг в середине и езжайте! Наслаждайтесь анимацией... правда, в конце придется поменять диск.

## Лесной остров (Tree Island)

Вылезайте из транспорта и пройдите сквозь дыру в камнях. Идите вперед, пока перед вами не окажется лестница. Поднимитесь по ней. На развилке выберите самую правую дорогу, тогда вы найдете яму с вагонеткой. Залезьте в нее. Толкните рычаг слева — и вперед! Здесь анимация, пожалуй, даже лучше. Наверное, из-за того, что вы едете под водой.

## Бумажный остров (Paper Island)

Не огорчайтесь, что ничего не сделали на предыдущем острове (туда мы еще вернемся). Здесь у нас сад по горло. Идите до конца платформы, посмотрите вниз, слезьте. Идите к рычагу на середине озера. Поверните рычаг в центральное положение (чтобы он указывал на среднюю из трех труб). Теперь идите к цилиндрическому зданию. Поднимитесь по лестнице, поверните налево, идите вперед. Вы придете к нескольким рычагам, колею и окну, через которое можно наблюдать за происходящим внутри цилиндрического здания. Сначала поверните большое колесо. Теперь повернитесь налево — и увидите трубу, которая делится на две. На ней есть рычаг. Поверните его, чтобы кран на нижней трубе стал белым. Повернитесь к окну и дерните рычаг справа от него. И, наконец, передвиньте рычаг на трубе справа в верхнюю позицию. Теперь можно смело заходить в этот дом. Зайдите в него через дверь (классно отпичиваются болты, не так ли?) Пройдите по мостику и спуститесь вниз по лестнице в середину комнаты. Просто шелкайте по центру темного экрана, пока не увидите свет. На выходе из трубы вы сможете наслаждаться действительно красивым видом. Посмотрите аним и спуститесь. Ага, так

## Прохождение

Все действия в игре и перемещения в том числе осуществляются простым щелчком мыши по нужному предмету. Здесь приведены лишь необходимые для прохождения действия (ну, может, еще парочка интересных вещей). Но не забывайте, что мир Ривена очень велик, и его стоит исследовать щелчком.

## Остров Большого Купола (Big Dome Island)

После просмотра начальной анимации выходите из клетки и сразу поворачивайте направо. Идите прямо, к обрыву и посмотрите вниз. Вот и наш охранник! Поднимитесь по лестнице к началу моста. Поверните налево — и увидите золотую комнату с асвоками колонами, на которых аният жуки. При желании можете посмотреть внутри жуков, хотя это ничего, кроме некоторого объяснения происходящего, не даст. У комнаты, в которой вы находитесь, есть две двери и пять ведущих из нее проходов. Справа от входа в нее есть кнопка: она поворачивает комнату. Нажмите на эту кнопку четыре раза. Вы должны оказаться лицом к





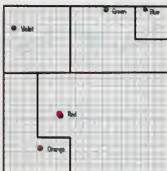


мы только что прошли по дренажной трубе! Поднимайтесь, а затем спускайтесь по тропинке слева, пока не дойдете до барьера. Перелезть через него и откройте двойные двери. Заходите внутрь. Повернитесь и закройте за собой дверь. Вы сможете пройти по дорожке справа, которая раньше была не видна за дверью. Идите по ней, в конце дерните за рычаг. Возвращайтесь к дверям и поворачивайте налево (то есть идите по дорожке, по которой пошли вы, если не закрывали дверь). Идите вперед, пока не дойдете до шара с дырочками. Посмотрите наверх. Увидите неработающий вентилятор. Пролетите через него в вентиляционное отверстие. Идите по нему, пока не попадете в лабораторию Гена. Здесь немало разных забавных вещей, но вам нужны только книга на столе. Прочитайте ее внимательно. Там будет пять символов, обозначающих коловую комбинацию. Можете записать эту комбинацию и попробовать в ней самостоятельно разобраться. Могу дать подсказку: это числа Д'нава, которые Ген принес с собой на Ривен. Система достаточно проста: числа образуются складыванием значков, один из которых обозначает шифры от 1 до 4, а другие обозначают 5, 10 и 15. Выходите из лаборатории через дверь рядом с синей кнопкой! Поверните направо и идите по длинному мосту назад, к острову Большого Купола. Дерните рычаг, чтобы опустить последнюю секцию моста. Вставьте диск.

## Остров Большого Купола, часть 2

Идите по узенькому мостику до тех пор, пока он внезапно не оборвется. Поверните колесо слева: появится новая секция моста. Пройдите по ней. Поверните налево. Дерните рычаг справа: должен подняться мост перед вами. Поверните и идите направо. Как только появится возможность, поверните направо. Выйдите наружу. Вы не можете пройти дальше, так как отсутствует секция мостика. Повернитесь на 180 градусов и нажмите кнопку справа: придет лифт, который заполнит проем. Продолжайте идти по мосту. Когда

дойдете до конца, дерните рычаг для того, чтобы открыть дверь. Это, кстати, та самая, которую мы не могли открыть вначале. Пройдя через золотую комнату, вы должны оказаться там, где начинали игру, то есть около моста. Поверните и нажмите кнопку поворота два раза. Опять проходите через золотую комнату (она скоро сниться начнет!) Поднимитесь по лестнице, которую вы недавно подняли. Идите к странному аппарату и помешайте шарик на решетку. Если начинать из левого верхнего угла, то вам надо их расположить следующим образом: фиолетовый — 2 столбца, четвертая строка, зеленый — 16 столбцов, первая строка, синий — 22 столбца, первая строка, красный — 9 столбцов, 17 строка, оранжевый — 6 столбцов, 22 строка (см. рисунок). Поверните и щелкните на рычаге на



стене. Опустите рычаг вниз и нажмите белую кнопку, которую он закрывал. Вы услышите шум. Не трогайте больше рычаг. Возвращайтесь по лестнице через золотую комнату к мосту. Нажмите кнопку поворота еще три раза и опять идите через комнату с жуками в Большой Купол. Когда войдете в него, поверните налево и идите макенально вниз. Выходите на улицу. Вы окажетесь на мосту. Идите по нему, но остановитесь прямо перед туннелем. Посмотрите направо — и увидите кнопку. Нажмите ее. Вы опуститесь вниз. Поверните и идите по проходу к вращающемуся куполу. Смотрите через иллюминатор (чем-то напоминает перископ) и нажмите на кнопку сверху, когда

в нем окажется золотой глаз. Совет: чтобы не мучиться, постоянно шелкайте на эту кнопку, и в конце концов купол перестанет вращаться и откроется. Заходите в него. Вы увидите окошко и 25 сечений. Здесь вам надо выставлять код, который вы вычитали в книге у Гена. Если вы еще сами не разобрались в системе чисел Ривсна, то поставьте рычаги слева направо на позиции: 9, 12, 13, 17, 18. Откройте книгу и наслаждайтесь переходом.

## Дом Гена (Ghen's House)

Вы окажетесь в клетке. В этом очень мало приятного. Повернитесь и найдите кнопку. Нажмите ее. Сработает нечто типа звонка, и к вам в гости придет Ген собственной персоной. Теперь вам предостан 7 минут выслушивать его речь, если только вы не нажмете Пробел. Вкратце его рассказ выглядит так: «Я был плохой, теперь я хороший. Найди свою книгу». После его речи посмотрите вокруг и найдите книгу с наибольшим числом квадратиков. Откройте ее, и вперед!

## Лесной остров

Отойдите от книги и нажмите кнопку на полу рядом со стойкой. Сейф откроется, откроется купол. Идите налево вверх по лестнице. Стражник обвинит тревогу и смотается (чем мы ему так не понравился?) Заходите в маленькое здание вперели. Сядьте в кресло. Дерните рычаг слева, затем дерните рычаг справа (закроется пол в конусообразной штуке внизу) и напоследок еще раз слева. Выходите из домика и идите назад. Когда дойдете до лифта, зайдите в него. Повернитесь и дерните рычаг справа, и лифт опустится на один уровень вниз (не дергайте рычаг еще раз, а то опустится еще ниже!) Выйдите из лифта и дерните рычаг слева. Теперь вы сможете выйти изю рта рыбы (ну зачем Гену понадобилось делать выход во рту у рыбы, а не просто сделать дверь?) Идите по тропинке, пока не увидите ребенка. Да что же это такое? Опять от нас убегают! Неужто мы такие страшные? Идите за ребенком. На развилке поверните направо и поднимитесь по лестнице. Откройте воро-



та, поверните направо. Идите по дорожке и увидите, как вдали жители опять от вас убегают. Это начнется надоедать! Продолжайте идти вперед, вверх по лестнице, опять вперед, пока не придете к площадке с идолами и е чем-то, сильно смахивающим на субмарину. Дерните рычаг слева от нее. Теперь возвращайтесь туда, откуда пришли. Постоянно идите вперед, пока не придете к мосту, а затем и к лестнице. Спускайтесь до конца. На островках отдыхают некие существа (уж не лок-неекие ли чудовища)? Если вы хотите подкрасться к ним поближе, продолжайте движение лишь тогда, когда они перестанут смотреть по сторонам. Так можно подойти совсем вплотную. Продолжайте идти по дорожке (она начнет подниматься). Затем вам надо будет спуститься по лестнице. Внизу вы сможете найти субмарину. Сядьте в нее. Рассмотрите управление: рычаг наверху, который движется по полукругу, разворачивает субмарину; рычаг, который может скользить с одной стороны на другую, выбирает, по какому пути ехать; ну а рычаг справа включает движение на следующей развилке. Итак, вам надо развернуть субмарину и проехать вперед. Откройте люк и вылезайте из субмарины. Поднимайтесь по лестнице в здание. Поставьте все рычажки в верхнее положение. Возвращайтесь в субмарину. Разверните ее, езжайте вперед, развернитесь еще раз.

Поставьте рычаг выбора направления в левое положение и езжайте еще раз вперед. Вылезайте из субмарины. Зайдите в пирамиду и дерните треугольный рычаг пера собой. Опустился ендее для полемв. Не теряйте времени, садитесь в него поскорее, пока оно не уехало назад. Вы поднимаетесь на твореиный уровень. Справа от закрытой двери есть рычаг. Поверните его. Откроется тюрьма. На полу есть слив, откройте его и дотроньтесь до воды. Откроется проход. Идите по темному туннелю, пока не дойдете до окна. Слева есть нечто ерднее между факелом и лампочкой, включите это. Развернитесь и медленно идите обратно по туннелю, зажигая на каждом экране эти штуки. Если на очередном экране вы в упор не видите «лампочку», просто увеличьте яркость экранв. Как только дойдете до конца, развернитесь и медленно возвращайтесь назад. Вы должны увидеть справа секретную дверь. Откройте ее и входите. Теперь вам надо решить достаточно сложную головоломку: следует опустить нужные камни в правильной последовательности (ем. риеунок).



## Остров мятежников (Rebel Island)

Коснитесь появившейся книги. Полюбуйтесь на базу мятежников сбоку. Это единственное место в Ривене, где действие происходит ночью. Развернитесь и идите к книге. В вас выстрелят дротиком. Походите немного по своей камере. Полюбуйтесь видом из окна, потом из двери. Внезапно придет девушка и принесет вам дневник Катерины и книгу-ловушку, которую вы потеряли

вначале. Просмотрите дневник. Вы должны там найти комбинацию из пяти чисел. Это вам понадобится позже. Потом девушка вернется и принесет вам Книгу перехода. Кстати, не стоит проходить через зеленую книгу. Не забудьте: это ловушка! Если только вы не пылаете желанием увидеть другой конец. Идите через Книгу перехода.

## Лесной остров

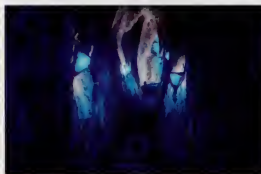
Вы вернетесь в комнату с камнями. Идите назад по туннелю к секретному проходу и дерните за кольцо, чтобы заново его открыть. Выходите из темницы и идите направо. Опустите лестницу и спускайтесь. Развернитесь и идите так же, как шли после того, как опустили субмарину. Но только в этот раз выберите дорожку, которая ведет к вагонетке. Садитесь в нее. Дерните рычаг слева от нее.

## Бумажный остров

Помните двойные двери? Вот туда вам и надо идти. Только в этот раз после того, как закроете за собой двери, идите в левый проход. Спускайтесь по лестнице к двери. Откройте ее. Пройдите в комнату. Развернитесь. Закройте за собой дверь. Идите в правый проход. Опять надо вовремя нажать кнопку на видеонаблюдении. Купол перестанет ахать. Идите к нему. Введите тот же пароль, что и в первый раз — купол откроется. Используйте книгу. Вы окажетесь в доме Гена.

## Дом Гена

Снова поговорите с Геном. Проходите в книгу-ловушку, когда он вас об этом попросит. Не волнуйтесь, вы скоро поменяетесь местами! После того, как Ген совершит очередную глупость, поверните в его спальню. На столе лежат забавные чаши в виде ееребряного шара. Шелкните на них. Они вылетят пять звуков, после чего откроются. Запомните их: день, день, клав, день, клав. Поинимайтесь назад по лестнице. Поверните направо. Вы должны увидеть рычаг — дерните его. Клетка опустится. Зайдите



тула, где она была, найдите книгу с одним квадратиком и совершите переход.

### Остров-тюрьма (Prison Island)

После того как вы выйдете из купола, идите вперед по дорожке до упора. Вы увидите аппарат с тремя кнопками и рычагом. Каждая из кнопок издает свой звук. Из них надо составить мелодию, которую вы слышали в спальне Гена. Когда вы это сделаете, дерните рычаг — вы подниметесь наверх и освободите Катерину. Катерина поговорит с вами и убежит (вот так всегда: дальше разговоров дело не заходит!). Теперь осталось совсем чуть-чуть. Возвращай-

тесь через купол в дом Гена. Выберите книгу с пятью квадратиками (только у нее не вырвана страница перехода).

### Остров Большого Купола

Выйдя из купола, идите по дорожке до конца. Нажмите кнопку — вы подниметесь наверх. Наверху повернитесь один раз направо и идите вперед до Большого Купола. Когда внутри дойдете до двери с поднятым мостом вперед, дерните рычаг справа — мост опустится. Идите через золотую комнату. Как только выйдете, спускайтесь по лестнице справа тула, откуда начинали свое путешествие. Справа есть теле-

скоп. Подойдите к нему. Посмотрите на локль внизу. Введите код из левинки Катерины. Клавиши надо нажимать в последовательности: первая слева, четвертая, четвертая, третья, первая. Посмотрите внимательно на левую колонну, уберите «стои». Правый рычаг на правые винты и нажимайте кнопку — телескоп будет опускаться. Опустите его до конца, а потом наслаждайтесь результатом своих трудов!

Алексей PeDuck

## НОВОСТИ

Компания-издатель Mindscape сообщила о положительных приростах на 70 % за 1997 год. Это очень хороший показатель для фирмы, которая в 1996 году потеряла более \$60 миллионов. При этом стоит заметить, что только одна игра, **Lego Island**, изданная компанией, вошла в 20 самых продаваемых игр 1997 года.

Но даже несмотря на улучшение финансового положения издателя, основное студий-разработчик Mindscape, известная команда SSi, разработчик пошаговых игр жанра wargame, переедет в другой офис из города Сан-Хосе в Адриен (оба в Калифорнии). Офис SSi будет делить с другой студией Mindscape. Но даже несмотря на то, что пресс-атташе компании Адриен Ханкин (Adrienne Hankin) утверждает, что переезд связан исключительно с окончанием аренды на офис, компания, некогда выпускавшая игры самых разных жанров, явно испытывает странные затруднения — чем же это можно объяснить: переизданы фирмы на новую специализацию. Источники в компании с практической стопроцентной уверенностью сообщают о том, что теперь SSi будет работать только в двух направлениях, развивая серии **Panzer General** и **Creatures**.

...

Впервые за время своего существования компания GT Interactive обещает опубликовать подробный доклад о расходах на разработку и исследование. Эта информация появится вместе с финансовыми результатами первого квартала 1998 года. Пока же, по предварительным сообщениям, бюджет исследований и разработок GT составляет почти 15–20 % от всего бюджета компании. Данные цифры явно повисли по сравнению с прошлыми годами. Возможно, этот шаг обусловлен тем, что от GT Interactive, как издателя, ушли два крупных разработчика, компании **Apogee Software/3D Realms** и **Epic MegaGames** (они перешли к недавно появившейся ассоциации Майка Вильсона (Mike Wilson) **Gathering of Developers (G.O.D.)**).

Среди внутренних студий, которые получают деньги согласно существующим сейчас билету, можно назвать **SingleTrac** (разработчик знаменитых игр **Twisted Metal** и **Jet Moto**), **Oddworld Inhabitants** (разработчик **Abe's Oddysee**), **Cavehead Entertainment** (разработчик игры **Total Annihilation**) и **Humongous Entertainment** (компания, специализирующаяся

на детских играх). Кстати, две последние компании возглавляет Рон Гилберт (Ron Gilbert), бывший работник студии **LucasArts** и создатель игр **Maniack Mansion** и **Secret of Monkey Island**.

...

Компания **Simutronics**, создатель довольно известных онлайн-игр, среди которых наибольшую популярность пользуется **Gemstone III**, и компания **Renaissance Entertainment Corporation** (российскому зрителю она известна по сериалу «Приключения Геракла», идущему по выходным на НТВ) сообщили о подписании соглашения о сотрудничестве. Один из пунктов договора подразумевает взаимный промощен продуктов на веб-сайтах компаний. «Сочетание игр **Simutronics** и зрителей сказочных миров **Renaissance** более чем естественно. Наши игры дают возможность всем любителям сказок не расставаться со средневековыми и древними временами еще долгое время», — сказал Дэвид Уотли (David Whitley), президент компании **Simutronics**.

...

Компания **Microsoft** сообщила о том, что продана уже более 850.000 копий игры **Age of Empires** со дня ее поступления в продажу в октябре прошлого года. Это не удивительно, ведь, по информации **PC Data**, игра уже достаточно давно находится на первом месте по количеству продаж в категории стратегий. «Похоже, что **Age of Empires** покорила игроков всего мира», — сказал Эд Фриес (Ed Fries), генеральный менеджер игрового отдела **Microsoft**. — Так приятно видеть **Age of Empires** во главе списка, особенно в праздничные дни, когда появилось много других претендентов с уже установившимися именами. Брюс Шелли (Bruce Shelley) разработал эту игру с восторженным глобальным подспорьем.

...

Компания **Microprose** опубликовала финансовые результаты за третий квартал 1997 года, который закончился 31 декабря. Как неоднократно предполагалось прежде, компания понесла убытки. Возможно даже, что это был самый неудачный период за все время существования компании. Цифры говорят сами за себя — компания получила только \$14.9 миллиона при общих затратах в \$10.9 миллиона. Стив Рейс (Steve Rice), CEO компании, прокомментировал подобную неудачу следующим образом: «Мы очень мало выпустили хитовых продуктов и за последние к нужному времени (имеется в виду

предпродавческий период). Результат этого мы выжидаем перенести и на ныне идущий квартал».

Этим словам Рейс дал неоднозначно понять, что и в четвертом квартале, который закончился 31 марта, он ожидает присутствия существенных потерь.

...

Компания **Pygnosis** сообщила, что новый боевик компании под названием **Shadow Master** появится для платформы PC и 10 марта. Игра основана на идеях известного фантаст-художника и иллюстратора Родни Мэттьюса (Rodney Matthews).

**Shadow Master** — новый 3D-боевик с видом от первого лица с поддержкой до четырех игроков при соединении по протоколу IPX или TCP/IP.

...

Вряд ли кого-то удивит, что игры, основанные на известных мультфильмах, неизменно пользуются популярностью. Очевидно, поэтому компания **Broderbund Software** избрала для своей новой игры довольно популярный мультфильм **Rugrats** (в российском варианте он назывался «Малыш-рокеры с Марса»). Продукт появится в продаже в 1999 году. Кстати, игра основанная на этом мультфильме, уже существует, но для платформы PlayStation.

...

В компании «Стрелец» в очередной раз отодвинута дата выхода диска «Современники», исторической викторины об известных личностях с тематическими играми. Дословная версия проекта уже готова, однако компания чуть-чуть изменяла первоначальные планы, и собирается также перевести продукт под платформу Windows 95, что займет некоторое время. Любители истории могут ожидать появления «Современники» в продаже не раньше лета 1998 года. Также книга reader над еще одним историческим проектом. Диск носит пока рабочее название «19 Век». Однако сроки появления этой энциклопедии еще пока не определены.

...

Компании «Дока» и «Наши Игры» продолжают работу над «Противостоянием 2». Более 50 % игры готово, и уже сейчас можно с уверенностью сказать, что проект будет на редкость объемным. Выход игры предвостановительно запланирован на ноябрь 1998 года.

Информационное агентство «Galaxy Press»

# CARMAGEDDON SPLAT PACK

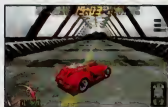


Разработчик Interplay  
Издатель SCI, Stainless  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр Гонки на выживание  
Рейтинг ★★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95 или DOS 5.0.  
Процессор — Pentium 90 (рекомендуется Pentium 166).  
Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 24 Мб).  
Привод CD-ROM — восьмикоростный.  
Видеоплата — 1 Мб (рекомендуется 4 Мб, 3Dfx).  
Звуковая плата — совместимая с SoundBlaster, (рекомендуется SoundBlaster 16).

Торжествуйте, поклонники кровавой резни на дорогах — вам на растерзание дается новая, усовершенствованная версия игры **Carmageddon**, так любимой нашим *игроками*. Продолжение игры — **Carmageddon Splat Pack** — еще более злобное и кровавое, чем предшествовавшая игра. А ведь еще не остыла раскаленная от страстей клавиатура ваших компьютеров, и не так давно выносили вы на помойку «убитые» джойстики, не выдержавшие этой сумасшедшей гонки.

Как всегда, в игре действует всего одно главное правило: сколько убьешь, столько проживешь! Если же говорить об отличиях второго **Carmageddon** от его первой части, то они направлены прежде всего на улучшение графического представления игры и увеличение игровальности: изменился к лучшему дизайн автомобилей, увеличилась длина трасс эдак раза в два-три, а также добавилось различных людишек, которых иногда бывает приятно «прокатить» на своем помпезном бампере. Все это дело сверху посыпано двадцатью абсолютно новыми трассами, которые можно объединить в семь групп по схожести. Гонщики, с которыми вы соревнуетесь, повысили свой уровень интеллекта. После первого **Carmageddon** у них появились обостренный инстинкт самосохранения, очень мешающий их уничтожению. Хотя, по большей части, их поведение придерживается правила: «сила есть — ума не надо» (чем больше и массивнее автомобиль, тем тупее сидящий в нем водитель). Правила стали



жестче, в основном, из-за большей протяженности трасс. Так что, если вы настоящий поклонник кровавого убийства на автомобиле, то **Carmageddon Splat Pack** не только будет достойно занимать место на полочке, пополняя вашу коллекцию компакт-дисков, но и часто крутиться в вашем CD-ROM'e. Будьте уверены: в **Splat Pack**'е бампер будет понадежнее любого другого вида оружия.

## Главное меню

Всего несколько слов относительно главного меню игры для тех читателей, которые только начали покупать журнал «Игромания». Давним читателям напоминаем, что полное описание игры **Carmageddon** вы можете прочитать в первом выпуске нашего журнала.

New Game

- выберите водителя и автомобиль, а затем уровень сложности. Вы попадете в меню, где сможете: **change race** — выбрать трассу; **view info / view racers** — посмотреть информацию по трассе / по гонщикам; **parts shop** — зайти в магазин автозапчастей и (при наличии денег) приобрести: дополнительные элементы защиты (armor), более мощный двигатель (power), «примочки» для бампера (offensive); **change car** — поменять автомобиль (если вы захватили какой-нибудь автомобиль во время предыдущего заезда); **start race** — начать гонку;

New Network Game

- начать сетевую игру;





- Recover Car And Continue — восстановить автомобиль и продолжить гонку;
- About Race — прекратить гонку;
- Options — опции игры. Вы можете установить уровень звука, изменить графическое представление экрана и выбрать клавиши управления автомобилем в игре;
- Load Game / Save Game — загрузить ранее сохраненную игру / сохранить текущую игру;
- About Game — прервать игру;
- Quit Carmageddon — выйти из игры.

## Миры Carmageddon'a

Мы взяли на себя смелость объединить несколько похожих один на другую трасс под общим названием — мир. Таким образом, каждый мир включает в себя трассы, объединенные общими призывками (одинаковый пейзаж, аналогичная дорога, отличающаяся всего лишь некоторыми элементами и т. п.).

### Ад

Вы спускаетесь в подземелье церкви, где, по мнению создателей игры, находится самый чистый на есть истинный Ал. Так как трассы проходят сквозь церковь, не бойтесь влететь в дверь храма. Внизу вас ожидают грешники, души которых горят вечным огнем. Если хотите, можете их немного попопотрошить (им ведь нечего терять). Остерегайтесь ручейков из лавы: из них еще никто, не уплатив тысячу баксов, не выбирался.



### «Формула-1»

Даже и не пытайтесь поехать по трассам «Формулы-1», не получится! Здесь — гонки на выживание! Взамохот спокойно вам не дадут соперники. Настоящим киллером в этих местах считается тот, кто сможет заехать на трибуну и подвигать пару сотен болельщиков.

### Ледовое побоище

Тут чудеса, тут Quake'и мерзнут... Вкопанные в землю и залитые водой по самую лямину Quake'и будут настоятельно просить вас о том, чтобы вы разбили их ледяные кандалы. Люди здесь в основном катаются на коньках, и, естественно, по льду. Снежные пуленепробиваемые трубы не дадут вам сильно разогнаться, да и не следует зимой, без шипованной резины, быстро летать по накатанному снегу.

зогнаться, да и не следует зимой, без шипованной резины, быстро летать по накатанному снегу.

### Канарские острова

Несколько островов, связанных между собой мостами, огромные пляжи, на которых прохладяются любители позагорать. Именно здесь можно проверить, какова ваша машина в действительности.



### Тюрьма

Здесь неплохо устроились заключенные-смертники. От скуки они решили разрушить свою тюрьму. Ваш священный долг перед обществом — помочь им отпраздновать на тот свет. Но не забывайте и о врагах, с которыми не сведены еще счета.

### Земля инков

Катаясь по заброшенным пещерам и поросшим травой туннелям, вам не только придется искать противников, но и пытаться отыскать выход на свежий воздух. Скопление выхлопных газов в пещерах и недостаток живых существ могут серьезно подорвать ваше здоровье (вплоть до удаления вас с рейса по истечении времени).

### Бывший мужской монастырь

Здесь на прекрасных зеленых полях вы повстречаете монахов и бедных овечек, которых при желании можете отправить на небеса. Кстати, за убийство овцы вам добавят время.

### Руины

Этот мир состоит из ветхих навесных мостов (удивительно, как они еще не рухнули) и нескольких маленьких островков, соединенных между собой этими самыми мостами. Везде навалено огромное количество странных обломков, очень часто мешающих проезду, а вокруг — вода...

## Перечень автомашин

Как вы уже заметили, эта игра боевая, и в ней существует более двух десятков водителей, которым ваша наглая красная рожа в левом верхнем углу экрана не по душе еще с первого Carmageddon'a. Эти ребята всеми силами пытаются отбить у вас охоту жить, в тем более — убивать. Хотя им и плавать на состояние своего автомобиля в заезде, но они охотно тормозят перед пропастью и ямами, из которых не так-то



## Клавиши управления

Цифровая панель (Numeric pad, NP) (блок клавиш справа на клавиатуре):

8 (NP) — газ;

2 (NP) — задний ход;

4 (NP) — поворот налево;

6 (NP) — поворот направо;

Пробел — ручной тормоз;

Backspace — восстановить автомобиль;

Insert — переместить (поставить на колеса) автомобиль;

P — включение / выключение окна с лицом водителя, в роли которого вы играете (в окне видно поведение человека за рулем);

S — включение / выключение музыки и специальных эффектов;

M — включение / выключение зеркала заднего обзора (это заметно только при виде из кабины);

Q — посмотреть налево;

W — посмотреть направо;

E — посмотреть прямо;

I — посмотреть, сколько вы проехали миль, сколько выйдете кадров в секунду и т. п.;

Z — ручной режим переключения передач;

Z + V (NP) — «уйти с бруска». Примерно это выглядит так: вы включаете первую передачу и нажимаете педаль акселератора в пол. Рев двигателя, визг шин, дым из-под колес — неслучайные зрелища в восторге. В принципе, автомобиль поедет не так уж и быстро, как бы вам хотелось, но обороты двигателя достигнут предела. Все плюсом этого эффекта вы узнаете позже.



просто выехать. И в отличие от обычных симуляторов колесевых гонок, вам не придется умирать от скуки, глядя на однообразный дизайн и раскраску автомобилей.

По убойности (мощности) автомобили соперников можно разделить на три категории: первая категория — малоумные автомобили, не способные причинить вам особого вреда; вторая — автомобили с прочной броней и хорошим вооружением, способные причинить вам достаточно неприятностей на дороге; третья категория — автомобили-убийцы, как правило, обладающие большой массой. Остерегайтесь их.

## Ваши автомобили

**Eagle 2** — ваш личный модернизированный Eagle из первого *Carmageddon* под управлением все того же Max'a Damage'a. Кстати, вы можете ввести и свое имя, но, увы, лицо свое не подставите.

**Hawk 2** — также дается на выбор только вам. Является более крутой версией автомобиля из *Carmageddon* а. Управляет им несравненная Die Anna.

## Автомобили первой категории и их водители

**Grunge Buster** — им управляет ваш старый друг — механик-маньяк, перенесенный без каких-либо изменений из первого *Carmageddon* а.

**Stiffshifter** — братья Гримм напрочь отказываются от новейших разработок в автомобилестроении и предпочитают все тот же черный катафалк с гробом на борту.

**The Bear** — его вселит ваш старый знакомый, земляк

Иван, у которого, судя по машине, особых изменений не наблюдается (видимо, из-за традиционной нехватки денег).

**Killer Coop** — господин Майк О'Каме на своем «курном убийце», видимо, мечтает легко отделиться. По-моему, у него один шанс из ста.

**Electric Blue** — всем давно известный автомобиль тетушки Стеллы. Имеет те же характеристики, что и при первом знакомстве с ним. Совет: при первой возможности уничтожьте этот автомобиль.

**Tashita** — у бедного ED 101, видимо, шарика за ролики заехали, и он решил остановить свой выбор на единственном автомобиле. Никакой модернизации...

**Annihilator 2** — автомобиль старого знакомого, винкига Влада. Корпус его джэгстера заменен почти полностью, сопротивление воздуха стало меньше, колеса — шире, а выхлопные трубы — больше.

## Автомобили второй категории и их водители

**The Sled** — этим американским hot-rod'ом управляет с виду очень крутая Синтия.

**Dooser** — товарищ Firestorm с химического завода (из первого *Carmageddon* а) куда-то надолго исчез, зато на его место пришла его последовательница — Su Borg. По виду машина напоминает миниатюрный глазыстый бульдозер, а по поведению — машину Firestorm'a.

**De Gory'n** — чего проще — оторвать от сельскохозяйственного трактора дымок и плуги, поставить это все на обычный легковой автомобиль, и почувствовать себя





суперменом?! Металлический Макки так и сделал.

**Ramraider** — большой Дедди, водитель этого воинового джипа, видимо, никакого представления об автомобильном оружии не имел и не имеет, но кривым манером попортить сможет много.



**Blood Mobile** — более кровавых и грозных с виду авто больше и не встретишь на дорогах Carmageddon'a. Этому профессиональному хирургу наконец надоели скучные больничные палаты и пациенты с переломанными ногами и руками. Вот он и решил поучаствовать в гонимках на выживание. Да вот, судя по давнему испытанию машины, переусердствовал, пока добирался до трассы.



**Stodge Barger** — у него сразу два водителя. Эта парочка, вдоволь накатавшись в игре Interstate '76, побросала пушки и пулеметы, решила испытать свои способности в другом деле и по другим правилам.



**Killer Kitty** — по этому поводу могу дать один совет: остерегайтесь кошек за баранкой носящих кониэт-каров, это может привести к плохим последствиям!



**Caddy Fast Cat** — им владеет водитель-иер, обожающий езду на автомобилях шестидесятых годов.



**Townmeister** — эту машину просто обожает псих, возмнивший себя питулем. На своем желтом эвакуаторе — ну просто зверь.



**Bagatti** — за рулем леди Жук. Впихнула в свою старенькую малютку два восьмидесятилитровых дизельных двигателя. Для этого моторный отсек пришлось увеличить почти в два раза.



**The Twister** — машинной управляет любитель пошверлить кому-нибудь мозги. После первого Carmageddon'a на своей машине ничего не поменял.



**Roadhog** — автомобиль Porsche 911, изуродованный до умопомрачения.



**Carnosaur** — у Стига новая машина! Теперь это — слегка доработанный Porsche 911 с тем же металлическим панковским гребнем на крыше.

**F999** — его ведет фанатик «Формулы-1». Машина у него соответствующая.

**Stileno** — принадлежит Альфонсо Спагетти — итальянцу, такому же маньяку, как и все. Альфонсо помещался на серийных авто спортивного типа.

## Автомобили третьей категории и их водители

**Squad Car** — его ведет все тот же веселый полисмен с бубликом по рту, охраняющий порядок в радиусе двадцати метров, и, как всегда, мечтающий потолкаться хоть с кем-нибудь.

**Suppressor** — да-а, этот малый не только не похож на человека, но и имеет в своем распоряжении неплохой шестиколесный слиток брони, состоящий из двух полицейских каров (автомобилей). Это чудовище представлено в единственном экземпляре, так что полюбуйтесь им как следует перед тем, как оно вас сотрет с лица земли.

**Piecemaker** — имя женщины-водителя этой машины можно перевести как «луний ребенок», да и с виду она нежная и хрупкая, но на самом деле по своей жестокости и страсти к насилию занимает первое место.

**The Plow** — Дон Думпстер, владелец этого четырехколесного механизма, не остановился на двух тоннах и повысил массу своего детища до четырех. Покрышки а горю уже не тянут, зато нанитяжелеем из монстров он стал. О тине автомобилей говорить уже не приходится — и так все ясно!

**Rig O'Mortis** — как приятно видеть приближающуюся телекороза дорог с ржалым бампером впереди! Бабуля (все же говорящая, что потеряла свои очки), слышная за баранкой этого монстра, и не подозревает о мощности оружия, оказавшегося в ее руках (да и водить-то она толком не умеет).

**Monster Masher** — Герман Милник — купил себе огромный биффут, сплился и начал играть в грязные игры типа Carmageddon, от чего все и страдает.

## Полезные советы (тактика управления)

Естественно, некоторые игроки, впервые взяв в руки игру такого типа и попробовав ее в деле, могут незначительно измучиться от нее всего-то по одной причине: неумение ездить. Поэтому мы предлагаем вам инструктаж профессионала по вождению суперавтомобилей в виртуальном мире Carmageddon Splat Pack.



## Первичные навыки: начало движения

Старт. На старте начинающий водитель-убийца, чтобы не тянуть кота за хвост, должен попробовать (не дожидаясь команды «GO») нажать Z и клавишу движения назад (или вперед). Пока противники «спят», дожидаясь начала заезда, вы уже успеете прикипятить к стенке стоящего сзади или скинуть его в пропасть (при наличии таковой). Тут же получите немного денег. Этот же прием можно попробовать на стоящих впереди автомобилях.



**Езда по прямой.** Передвигаясь на высокой скорости по ровной, прямой дороге, не рекомендуется крутить руль, отпустив газ, во избежание потери сцепления задних колес с дорогой и последующим заносом автомобиля (очень плохо, когда такое происходит на дороге, не имеющей по бокам спасительных бордюров).

В ситуации, когда вам позарез необходимо сбить пешехода или долбануть кого-нибудь по радиатору, избегайте при этом заноса, существует проверенный годами простейший прием: расфокусируйте показавшийся из тумана или темноты силуэт, не отпуская газ, поправляйте курс клавишами поворота. Если же вы все равно чувствуете промах, дергайте ручник. При хорошей реакции — попадание стопроцентное!

## Общие советы для всех водителей

**Проехождение поворотов.** Особых навыков для этого не нужно, но все же... Неинтересные и скучные повороты надо проходить на той скорости, которая оптимально подходит для данного поворота. Отрегулируйте ее очень просто: если центробежная сила пытается выкинуть вас с поворота, то попробуйте просто полностью сбросить газ. Если же машина пытается прижаться к внутреннему радиусу поворота, отпустите клавишу поворота и прибавьте газку.

**Экстра-разворот на сто восемьдесят градусов.** Он очень может пригодиться на узких дорогах, а также — если вы хотите завязать в узел выплывшую трубу противника, удаляющегося в противоположную сторону. Так вот: при развороте с места жмите любую клавишу поворота, Z и газ.

Чтобы машину не крутануло на триста шестьдесят градусов, временно отпустите Z и газ, когда она встанет на нужный курс. При развороте же на ходу нужно рвануть ручник и одновременно любую клавишу поворота (машина поедет юзом), а после — Z + газ. Когда машина встанет на нужный курс, временно отпустите Z и газ.

## Профессиональные навыки

(не советуем пользоваться без предварительной подготовки)

Прыжки с высоты. Чтобы осуществить красивый прыжок с ровной поверхности и при этом умудриться приземлиться на колеса, нужно строго следовать следующим инструкциям: разогнитесь до скорости не

ниже 40 км/ч; при подъезде к краю пропасти (так, чтобы между ней и вами было расстояние, примерно равное длине вашего авто) жмите следующую комбинацию клавиш — ручной тормоз (педалью колеса должны быть у самого края) + любую клавишу поворота, затем Z + газ. После этого ваш автомобиль должен, крутясь, лететь вниз (длину должно быть параллельно земле). Возникшие в полете крены тут же будут исправлены пружинами. Главное — проделать операцию нажатия клавиш не рано (в первую очередь вниз пойдет задняя часть машины или бок) и не поздно (сначала вниз пойдет перед или бок).

На некоторых автомобилях с громадными колесами можно использовать прыжок без разворота: вы подержите к пропасти и — полный газ. Ваша машина должна ровненько, без переворотов, пойти вниз.

## Убиваем противников

Во время игры у некоторых игроков может возникнуть вопрос типа: «а что это, я его мочу, а очки не сыплются?!». Так вот, количество зарабатываемых вами кредитов и времени за удар определяется силой вашего удара и состоянием того места на корпусе и убиваемого автомобиля, по которому вы бьете. Если это место уже полностью убито, то, какой бы ни была ваша скорость, ничего вы за удар не получите.

Самым быстрейшим способом умерщвления противника является серия из одного-трех ударов по крыше, особенно если его положить на бок, колесами к стене.

С автомобилями первой категории справиться вам будет несложно, а вот вторая требует более пристального внимания. Лучшее всего, если ваш автомобиль будет той же весовой категории, что и у противника. Разогнитесь до средней скорости и идите в лобовую атаку. Если же у вас более легкий автомобиль, то лучше всего бить врага в правый бок на высокой скорости (так как у автомобилей второй категории это наименее защищенная сторона).

**Расправляемся с крутыми.** К самым крутым тачкам можно отнести: биффут (Monster Masher), синий автомобиль шестидесятих годов (Stodge Barger), черный грузовик (Rig O' Mortis) и всем известный супербульдозер (The Plow). С биффутом и синей машинкой справиться-то тоже можно, но вот с супербульдозером (а тем более — грузовиком) потягаться не каждый

может (проще выкинуть их с урвыня). Но тем не менее и их можно победить.

Самый простой способ — скинуть такой автомобиль в пропасть. Для этого разогнитесь примерно до такой же скорости, как у противника, и начинайте подталкивать его к обрыву. Для вас самое главное — успеть затормозить до края пропасти. В случае, если вам не удалось это сделать, дайте противнику возможность скинуть вас в пропасть: скорее всего, он свалится вместе с вами.

Если же вы охвачены яростью и сидите в автомобиле высокого класса, уровень защиты которого больше трех, то смело, давая на газ, встречайте автомобиль противника своим бампером.

**Крутые ситуации.** Это лучше, что может произойти во время заезда: случайные перевороты ваших противников, встречающиеся на впадинах рельефа, откуда они не могут выбраться, но вы можете спокойно их там достать, а так же находящиеся вами бочки, увеличивающие мощность вашей брони, и т. п. Не упускайте возможности, которая выдалась вам, может, единственный раз за один рейс!







Имейте в виду, что наши советы — это не руководство пользователя, которому вы должны исключительно следовать. Просто мы, как старые фанаты этой игры, решили поделиться с вами своим опытом. Вам самим предстоит решить, как играть. И, возможно, у вас будет более крутая тактика в гонках на выживание. Не скромничайте, поделитесь ею с нами!

Роман Облизин, Evil Laugh

**Толпа на дороге.** Что такое толпа человеческих существ, мирно стоящая на дороге или еще где-нибудь? Первое — ваш единственный шанс заработать бонус за убийство более одного человека за раз, второе — возможность записать деньги и иречением и, наконец, третье — просто порезвиться от души! Причем, чтобы эффект был выше, хорошенько разгонитесь, недалеко от толпы дерните ручник и нажмите любую клавишу поворота — так, чтобы смести их всей длиной вашего металлического монстра.

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОУАЕМ»

## НОВОСТИ

Компания IC столкнулась с творческим кризисом. На данный момент сотрудники фирмы закручиваются сами придумать достойное название для детского квеста о коте Леопольде. Компания бросила клин соборам по компьютерному перу и просто любителям компьютерных игр, прося помощи и оригинальных идей

\*\*\*

В Москве с 20 по 23 мая пройдет Шестой Московский Международный Фестиваль Компьютерной Графики и Анимации «Ангар-98». Фестиваль будет проходить в Центре международной торговли на Красной Пресне. В рамках этого фестиваля клубом Game Galaxy и оргкомитетом фестиваля будет проведен 4-й Конкурс Российских Игровых Разработок и очередей Города Компьютерных Игр.

На Городе посетители смогут познакомиться с российскими игровыми фирмами и продуктами их деятельности, будут функционировать демонстрационные компьютеры, на которых представители игровых компаний покажут широкому кругу посетителей продукты, вышедшие за год, а также новые разработки. Планируется проведение большого количества конкурсов на знание игр, чемпионатов по наиболее популярным играм, а также отдельный комплекс мероприятий по детской тематике — свободные компьютеры для игры, конкурсы и сувениры для самых маленьких.

В рамках Города будут проведены два открытия круглых стола — по истории компьютерных игр (проводит информационное агентство Galaxy Press) и по нынешней ситуации с играми в России (готовит клуб Game Galaxy). Специально для приглашения посетить круглый стол-конференцию по проблемам компьютерного пиратства в России (готовит ассоциация «Русский Шит»). Клуб Game Galaxy также подготовил несколько мероприятий развлекательного характера для снятия официальной обстановки и надеется сделать Город настоящим праздником для посетителей.

4-й Конкурс Российских Игровых Разработок пройдет в этом году по трем основным направлениям: завершённые проекты, неоконченные перспективные разработки и локализованные проекты. Представленные на конкурс работы

будут демонстрироваться на широком экране и будут предназначены не только для членов жюри, но и для широкого круга посетителей выставки.

Основным является конкурс завершённых проектов, на нем будут представлены завершённые и выпущенные в продажу не позднее мая 1998 года продукты. Наилучшие игровые проекты будут награждаться по следующим номинациям:

- Гран-при
- Приз зрительских симпатий
- За лучшее художественное оформление
- За лучшую работу аниматоров
- За лучшее музыкальное оформление
- За лучшую сюжетную линию
- За оригинальность концепции
- Специализированные номинации:
- За лучшую стратегическую игру
- За лучшую приключенческую игру
- За наиболее точную передачу реальности
- Новый взгляд на старую тему
- За динамичность
- За лучший продукт для детей
- За юмор в игре
- За лучшую многопользовательскую игру
- Участники конкурса локализаций премируются по следующим номинациям:
- За лучшую локализацию продукта
- За лучший продукт выбранный для российского рынка
- За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России

Участники конкурса неоконченных разработок награждаются тремя призами «За перспективную разработку». Ограничений по стадии разработки не существует — главное, наличие видеоролика и концепции игры.

\*\*\*

КомпанияSSI приняла решение об изменении издательской стратегии и переходу к выпуску исторически достоверных продуктов типа war games и simulation. В связи с этим 27 января компания SSI будет вынуждена расторгнуть контракт об издании российского проекта «Аллоды: Печать тайны» (разработчик — фирма

Nival, издатель — компания «Бука») который явно не подпадал под это определение.

В ближайшее время компания «Бука» собирается объявить нового издателя на западном рынке. Изданием на российском рынке и распространением на территории России, стран СНГ и Балтии будет заниматься компания IC. В настоящий момент компания «Бука» ведет переговоры с одним из ведущих российских провайдеров Интернет-услуг об организации игрового сайта для игры «Аллоды: Печать тайны» и, возможно, что уже первые пользовательские игры смогут сыграть в On-Line-режиме.

\*\*\*

Компании Electronic Arts и MGM Interactive подписали соглашение о совместном издании минимум четырех новых игр компании MGM Interactive. Electronic Arts станет эксклюзивным дистрибутором во всем мире, кроме Северной Америки. Под соглашение попадают ожидаемые игры WarGames, Return Fire 2 и следующий продукт от Джеймса Бонда.

Компания Mindscape сообщила о том, что к осени текущего года издатель продолжит игры Creatures. Игра (что естественно) получит название Creatures 2. В игре будет новый виртуальный мир и значительно улучшенный интерфейс у норных существ, которых надо воспитывать.

\*\*\*

Компании Hasbro и DreamWorks Interactive сообщили о работе над новыми CD-ROM-играми, основанными на фильме «Small Soldiers», премьера которого состоится летом. Основной аудиторией обеих продуктов будут дети. Но если игра компании Hasbro будет представлять из себя своеобразный программный пакет по созданию собственных солдат, то игра DreamWorks будет смесью боевика и стратегии с миссиями, основанными на событиях фильма.

\*\*\*

Компания «Бука» сообщила о переносе даты выхода игры Vangers на конец мая — начало июня в связи с подписанием контракта на издание игры на Западе с компанией Interactive Magic и назначением даты мировой премьеры.

Информационное агентство «Galaxy Press»

# DIABLO: HELLFIRE



Разработчик: Blizzard  
Издатель: Sierra  
выход: декабрь 1997 г.  
Жанр: RPG + аркада.



Рейтинг: ★★★★★☆☆

Минимальные / оптимальные требования:

Операционная система — Windows 95.  
Процессор — 486 DX-2 66 / Pentium 120.  
Оперативная память — 8 Мб / 32 Мб.  
Привод CD-ROM — четырехскоростной / восьмикоростной.  
Видеоплата — 1 Мб / 2 Мб.  
Звуковая плата — аналогичная SoundBlaster, 8 бит / 16 бит.  
170 Мб свободного места на жестком диске, обязательное наличие диска с игрой Diablo.

«Нужно, опять Diablo!» — воскликнут наши читатели, и в какой-то степени будут правы. Действительно, об этой игре не писал только ленивый. Можно подумать, что все о ней уже известно и возвращаться к ее описанию не стоит. Мы же надеемся, что у игры за это время появилось много новых поклонников, к тому же, на радость всем фанатам игры **Diablo**, наконец-то вышли дополнительные уровни — **Diablo: Hellfire**.

Для тех, кто уже играл в **Diablo**, освоение новых уровней не составит труда, но возможно, что из нашего описания и они почерпнут для себя что-то новенькое,



## Легенда

Эта история началась очень давно. Семь демонов — правителей Ада — не поделили власть и перенесли свои «разборки» на Землю. В результате, как обычно, пострадали простые смертные, которым пришлось впадать на свои плечи всю тяжесть борьбы с теми силами. Путем titанических усилий они победили, и трое главных демонов — Мефисто (Mefisto), Баал (Baal) и Дьябло (Diablo) — были заточены орденом магов в особые магические кристаллы и помещены в различные части света. Кристалл с Дьябло хранился в древнем монастыре ордена магов, расположенного возле города Тристарм (Tristram). Но шло время, и от монастыря великих магов остались одни

руины. Пришедшие в те места проповедники церкви соорудили на месте руин кафедральный собор, справедливо решив, что свято место пусто быть не должно.

Жизнь на Земле текла своим чередом, а дух Дьябло накапливал силы для освобождения. То ли кристалл дал трещину, то ли маги не учли всей мощи этого демона, но со временем он научился воздействовать на умы людей, находящихся поблизости. И жерт-



тем более, что мы попытались собрать в нем максимум информации по игре.

По сути в игре ничего не поменялось, и, как раньше, ваша главная задача — победить Дьябло. Зато по части уровней — спешим вас порадовать — появилось много нового и интересного. Например, появился дельдука, который мирно пасет коров. На определенном этапе игры он даст вам задание. На кладбище у церкви появился склеп, в который вы сможете спуститься. Кроме того, теперь ваш герой будет быстро бегать по городу, что значительно ускорит покупку необходимых вам вещей и не будет отвлекать вас от игрового процесса. Ну и конечно, нужно отметить появление двух новых персонажей (героев): monk (монах) и bard (певец). Первый персонаж вооружен посохом, которым владеет виртуозно — он бьет одновременно всех противников, стоящих рядом с ним. Особенностью второго является способность держать по мечу в каждой руке. В игре появилось также много новых монстров и загадок.

Перед началом игры вы сможете выбрать уровень сложности, на котором собираетесь играть, так что сможете попробовать свои способности как на легком (если вы новичок), так и на самом сложном уровне, а от этого игра становится еще интереснее.

В общем, игра осталась такой же увлекательной, как и была, только стала заметно разнообразнее и интереснее.

вой своей демон избрал архиепископа Лазари (Lazarus). Выбор был не случаен — Лазарь являлся ближайшим совет-



ником короля Леорика (Leoric). Сам Леорик родился в северном королевстве Вестмарч (Westmarch) и прославился там как верный сын церкви и святой воин, исповедовавший религию Закурун (Zakrum) — культ Света. Придя в королевство Хандалас (Khandarus) Леорик объявил себя королем. И так как была его добрая слава, что народ согласился с его притязаниями. Как и полагается святому воину, замок свой Леорик построил рядом с местным религиозным центром — тем самым собором, под которым тайлся неутомимый Дьябло. Постепенно характер Леорика изменился. Он уверил себя, что все крутом — враги, думающие только о том, как бы захватить трон, а единственный истинный друг короля — архиепископ Лазарь. Разумеется, тут не обошлось без участия Дьябло.

Однако никто об этом не узнал. Леорик постепенно уверовал в то, что королевство Вестмарч (его родина, между прочим) жаждало пасть на Хандалас. По размышлению решил перехитрить своих врагов и отобрать у них инициативу. Для этого он послал свою армию на север, чтобы она впадала на Вестмарч первой.

Между тем Лазарь твердо вознамерился освободить Дьябло из заключения. Для этого надо было вонзить кристалл с демоном в голову подхваченной жертвы. Жертвой архиепископ избрал сына короля, принца Альбрехта (Prince Albrecht). Когда до несчастливого отца дошла весть об исчезновении его единственного сына, он аял в бешенство и, решив, что виной всему — жители города Тристрама, обрушил на них весь свой гнев, требуя вернуть сына. Многие жители Тристрама казнили Леорика, но так и не нашли Альбрехта. А тут еще вернулся начальник его гвардии Лакдана (Lachdanan) и повелел о полном разгроме армии короля на севере. Леорик окончательно сошел с ума. Видя его состояние, Лакдана начал умолять короля отречься от престола. Естественно, Леорик изотрез отказался, а «предателя» Лакдана приказал убить. Между верным королем слугами и друзьями Лакдана задался бой. Лакдана победил и убил безумного короля. Умирая, Леорик проклял своих слуг, пообещав, что они будут служить ему вечно и после своей смерти. И проклятие сбылось — вскоре после похорон короля его умершие подданные стали воскресать, навлекая ужас на жителей Тристрама.

Тогда архиепископ Лазарь предложил разыскать пропавшего сына короля и посадить его на трон, после чего все должно было вернуться на круги своя. Жители города послали за архиепископом в подземелья под кафедральным собором и там попали в руки

демона Мясника. Сам полдец Лазарь исчез.

В Тристраме осталось лишь несколько жителей, по тем или иным причинам не появившихся покинуть обреченный город.

Как раз в это время в Тристрам пришел путник. То был человек, родившийся когда-то в городе, но потом отправившийся на поиски приключений в другие земли. Сыграть роль этого человека и предложено вам.

Итак, герой вернулся домой...

## Управление игрой

Для начала вам предложат выбрать персонажа, которым будете играть, и уровень сложности. Тут создатели Hellfire внесли очень приятное изменение в процесс игры. Как вам, возможно, уже известно, победив Дьябло, вы сможете начать новую игру и выбрать тот самый персонаж, которым только что победили. При этом у вас останутся предметы и деньги, которые персонаж нес на себе в момент последнего сохранения игры, а сам он сохранит все свои параметры. Однако при новом прохождении игры тем же самым персонажем вы не могли повышать его уровень,

т. к. очков опыта за уничтожение чудовищ ему уже не давали. А в Hellfire, если вы начнете игру со «старым» персонажем, но на более высоком уровне сложности, чем в предыдущий раз, вам за убитых чудовищ очки опыта давать будут. Иначе говоря, если вы убили

мни поджигателя, шелкните левой клавишей мыши. Правая клавиша служит для применения выбранного в данный момент заклинания. Чтобы поднять предмет с пола, повернуть рычаг или открыть дверь, просто шелкните на нужном предмете левой клавишей мыши.

Для экипировки вашего героя и ознакомления с его возможностями служит панель управления, расположенная в нижней части экрана.

Слева находится следующие кнопки:

Char — выдает текущую информацию о герое;

Quest — дневник, где записаны все полученные на данный момент, но еще не выполненные задания (квесты);



Map — карта уровня (работает только в подземельях);

Menu — позволяет вам начать новую игру, сохранить текущую игру (учтите, сохраненная игра всего одна), загрузить игру, выйти в Windows или поме-

Управление		
<b>Z</b>	— изменение масштаба игрового поля;	Пробел — закрыть все включенные окна;
<b>F1</b>	— помощь;	<b>S</b> — выбор заклинания для правой кнопки мыши;
<b>P</b>	— пауза;	<b>Q</b> — вызов меню с дневником, в котором содержится задание;
<b>Esc</b>	— вызов основного меню;	<b>1...8</b> — быстро использовать предмет, висющий на поясе;
<b>B</b>	— вызов меню с южной заклинаний;	<b>F5...F8</b> — «горячие» клавиши. Их можно закрепить за заклинаниями.
<b>Shift</b>	— нажав ее, можно стрелять из лука и махать мечом, не сходя с настиженного места;	Открыть список выбора заклинаний, выделите нужное и нажмите одну из этих клавиш, чтобы закрепить заклинание за ней.
<b>C</b>	— вызов меню с параметрами вашего персонажа;	<b>F9...F12</b> — в многопользовательском режиме переключать сообщения;
<b>+/-</b>	— изменение масштаба карты;	<b>↑, ↓, ←, →</b> — смещение карты.
<b>I</b>	— вызов меню с инвентарем;	
<b>Enter</b>	— включение окна для вызова сообщений;	

нять некоторые игровые настройки. Кстати, в *Hellfire* к настройкам, помимо изменения яркости экрана и звукового сопровождения, добавилось одно новшество — теперь можно менять ско-

шансов ни одному противнику, но вот от магии или лучников он может сильно пострадать. Кстати, его конек — топор. Этот герой подходит для начинающих, поскольку в самом начале его па-

раметры достаточно высоки и вам не придется все время следить за здоровьем героя. Но легкое начало не означает такое же легкое продолжение. Когда вы спуститесь на 9-11 уровни, враги не покажутся вам такими же безобидными, как в начале игры. Специфическая особенность — умение чинить предметы обмундирования. Впрочем, этот герой подойдет и для игроков более высокого уровня, так как в игре предусмотрен выбор сложности.

Основные показатели для воина — *Strength* и *Vitality*, причем сила у воина может достичь отметки 250 без помощи каких-либо волшебных вещей.

А с повышением *Vitality* воины получают больше здоровья, чем любые другие персонажи в игре. Так что при повышении уровня опытности своего героя поднимайте эти показатели. Старайтесь навешивать на воина самые тяжелые и мощные доспехи, благо его сила это позволяет. При сражениях с врагами не давайте им окружить героя, помните — один на один воин способен сломать со всеми противниками, кроме основных (*Diablo*, *The Defiler* и *Nazkrul*). Против последних придется применить не столько силу, сколько ум. Больше всего трудностей у вас вызовут те чудовища, которые могут атаковать на расстоянии, поэтому держите при себе лук или разучите парочку заклинаний. Но на последние особо не надейтесь — в магии воин очень слаб.

**Rogue** — лучник. Эта героиня — слабая вонючка, поднимающаяся на борьбу со злом. С мечом и топором она, скажем так, не очень хорошо умеет обращаться, но вот с луком обращается превосходно. Она очень ловко и метко выпускает из него стрелы. Ее преимущество в том, что она может уничтожать врагов на расстоянии, основной недостаток — легко уязвима в ближнем бою. Также героиня неплохо управляется с магией, что может значительно упростить вашу игру. Специфическая особенность героини в том, что она способна видеть и обезвреживать ловушки: если в сумке или двери есть ловушка, название будет светиться красным цветом. У вас будет возможность их обезвредить. Однако с этой ге-

роиней вам придется подумать о какой-то своей стратегии борьбы.

Основные показатели для лучницы — *Dexterity* (может достичь 250 без помощи магических предметов) и *Magic*. Лук и заклинания позволят ей расправляться с врагами на расстоянии, не подпуская их поближе.

Основной недостаток лучницы — ее оружие. Лук не наносит таких мощных ударов, как оружие воина, поэтому старайтесь учить мощные заклинания.

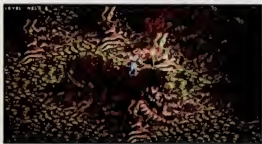
**Sorcerer** — чародей. Название говорит само за себя — в магии ему нет равных. Он очень быстро читает свитки и может выучить абсолютно все заклинания в игре. Но в ближнем бою он практически беззащитен. Поскольку некоторые виды магии очень мощные, у него всегда есть шанс победить. К несчастью, многие монстры имеют иммунитет к магии. Но если сильно постараться и проверить на монстрах все виды магии, то какое-нибудь заклинание точно подействует. Особенность чародея — возможность перезаряжать посохи. Чародей подходит тем, кто уже имеет большой опыт игры в *Diablo*. Новичкам лучше играть воином или лучницей.

Основной показатель для чародея — *Magic*, который может достичь отметки 250 без помощи амулетов, колец или других предметов. Главное — не давайте врагам приблизиться к нему. Труднее всего магам приходится в самом начале, когда хороших заклинаний у них нет, ведь любым оружием они владеют плохо. Зато потом, когда ваш маг вваливается в зал и сразу применяет заклинание *Apocalypse*...

**Monk** — монах. Этот персонаж виртуозно обращается как с посохом (он атакует одновременно всех противников, стоящих рядом с ним), так и с магией (он может использовать почти все виды магии). У него есть специфическая особенность — возможность заставлять светиться все предметы, которые выпали из монстров или просто лежат на уровне.

Основные показатели для монаха — *Strength* и *Magic*. Монах почти одинаково хорош как в ближнем (посохи), так и в дальнем (магия) бою.

**Barb** — пещер (точнее, пещица). Еще одна вонючка, вставшая на борьбу против дьявольских сил. Это — секретный персонаж, играть за которого можно, только проделав хитрый маневр (см. рубрику «Ломаем»). Она виртуозно обрывается со всеми видами оружия, кроме топора. Ее особенность заключается в умении держать по одному оружию убийства в каждой руке, при этом общее повреждение складывается из повреждений, наносимых каждым оружием а отдельно. Также героиня она владеет магией. При всех своих



рость холбы вашего персонажа. При этом персонаж начинает носиться как угорелый, что очень удобно, т. к. позволяет экономить кучу времени. К сожалению, действует этот «бег трусцой» только в городе.

**В центре** расположено информационное окно, над которым находится восемь ячеек — «пояс героя», а по бокам круглые часы, показывающие запас магии (синий) и здоровья (красный). В ячейках вы можете хранить свитки и магические свитки. Для того чтобы быстро использовать их, можно щелкнуть по ним правой клавишей мыши или нажать на соответствующую цифру на клавиатуре.

**Справа** находятся следующие кнопки:

**Inv** — выбор инвентаря;

**Spells** — выбор магического заклинания из числа выученных навыков.

## Герои

Вы можете выбрать для себя одного из нескольких героев. У каждого из них есть свои сильные и слабые стороны и, чаще всего, способ борьбы с чудовищами у каждого из них разный. Мы дадим кое-какие советы для каждого из героев, но помните — эти советы не претендуют на роль истины в последней инстанции.

**Warrior** — воин. Крупный, хорошо тренированный воин, который стоек к ударам противников. Даже если они навалятся все вместе, сможет дать им отпор. Один на один, он не оставит



умениях данная героиня довольно уязвима во всех отношениях; и магия на нее слишком сильно действует, да и в ближнем бою может получить по себе. Ее специальное умение — возможность идентифицировать предметы. Начиная с игроков будет довольно сложно играть этим персонажем, несмотря на все описанные достоинства.

Основные показатели для этой героини — Dexterity, Strength и, в меньшей степени, Magic. До приобретения хороших мечей или палиц лучше полагаться на лук и заклинания, зато в конце игры есть смысл сразиться в ближнем бою, благо наносимый урон из двух рук вред подчас превосходит даже тот, который наносит воин.

## Параметры героев

Каждый герой изначально обладает рядом основных параметров, которые изменяются в течение игры. По мере выполнения заданий и уничтожения монстров повышается опыт героя, а затем и уровень его. Многие задания будут недоступны для вас, пока вы не достигнете определенного уровня. После повышения уровня на экране появляется сообщение «Level up», и вам дается 5 единиц, которые вы можете распределить между основными параметрами так, как вам угодно в данный момент. Для этого откройте окно персонажа (Char).

### Основные параметры

**Dexterity (DEX)** — ловкость. Определяет точность наносимых героем ударов.

**Magic** — магия. Определяет возможность героя использовать магию, а также количество магической энергии, расходуемой на заклинания.

**Strength (STR)** — сила. Определяет мощность наносимых героем ударов и возможность использовать то или иное оружие, а также доспехи.

**Vitality** — жизненная сила. Определяет запас здоровья героя.

### Дополнительные параметры

**Life** — количественное выражение здоровья в единицах. Нуль означает смерть героя.

**Mana** — запас магической энергии.

**Level** — текущий уровень героя. Повышается по мере накопления опыта.

**Experience** — опыт героя.

**Next Level** — количество опыта, которое осталось набрать для перехода к следующему уровню героя.

**Gold** — количество денег у героя. В одной ячейке помещается до 5.000 монет.

**Armor Class (AC)** — класс защиты. Чем он выше, тем меньше вреда наносят ему своими ударами чудовища.

**Chance To Hit** — вероятность нанесения удара врагу, выраженная в процентах.

**Damage** — наносимые врагу повреждения (при этом не учитывается мощность доспехов врага).

**Resist Magic** — степень сопротивляемости чистого магическому воздействию (например, заклинанию Blood Star).

**Resist Fire** — степень сопротивляемости воздействию огня, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

**Resist Lighting** — степень сопротивляемости молнии, а также магическим заклинаниям, основанным на этой стихии.

## Жители города

Жители города — это основной источник информации, которую вы будете получать в течение игры. Кроме того, некоторые из них обладают ценными для вас предметами и умениями, которое также вам пригодится. Никогда не упускайте возможности поговорить с жителями города. Именно они будут давать вам задания, результатом выполнения которых будет возможность дальнейшего успешного прохождения игры.

**Adria (Адриа)** — деревенская колдунья. Покупает и продает магические книги, свитки и посохи. У нее вы сможете купить эликсир для восстановления магии. Если вы используете магию, то почаще навсильвайтесь к ней.

**Cain (Кайн)** — деревенский староста. Обладает способностью идентифицировать предметы. Дайте ему 100 монет — и он расскажет вам о предмете все. Хорошо знаком с подземельем.

**Farnham (Фарнхэм)** — местный пустобрех. Только хорошее знание языка по-

может вам выловить из его бессвязной речи что-то полезное для вас.

**Gillian (Джиллиан)** — милая болтушка. Забавьте к ней время от времени попить чайку, и она обведет с вами все, что пожелаете.

**Griswold (Гризволд)** — кузнец — незаменимый человек. С изощренным снаряжением обращайтесь к нему, и все будет «как новое». Если вы хотите купить снаряжение или продать вещи, найденные в подземелье — то он снова к вашим услугам.

**Ogden (Огден)** — трактирщик. С него начнется ваше знакомство с жителями города.

**Peppin (Пеппин)** — местный лекарь. Лечит бесплатно, но эликсиры продает.

**Wirt (Вирт)** — этакый Гамрош. Живет за рекой слева от города. Промышлет очень редкими и нужными вещами — оружием и снаряжением. Вы платите 50 монет — и получаете информацию о предмете. А потом решаете, приобретать его или нет.

## Монстры

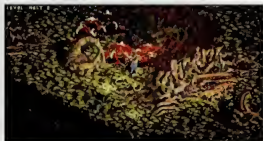
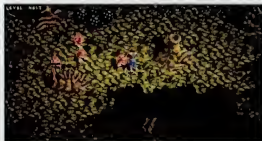
Во время игры вам встретится неимоверное количество монстров, которых вам предстоит победить. Некоторые из них являются подвидами одного класса и отличаются друг от друга только раскраской и дополнительными возможностями.

### Acid Splitter — Кислотные чудовища

Одни из самых неприятных и опасных созданий в игре. Мало того, что их плевыки остаются на земле некоторое время и наносят вред, если на них наступить. Даже если убить такую тварь, на земле от нее останется кислотное пятно. Ко всему прочему, эти монстры любят охотиться большими группами. Против них достаточно эффективно применение огня. Уровни обитания: 9–14.

### Arachnon — Паукообразное насекомое

Слабое насекомое больших размеров. Оно все время пытается вас укусить, как правило — безрезультатно. Если их первая разновидность не представляет опасности, то вторая (Spider Lord) спо-



собна доставить немало неприятностей. Дело в том, что Spider Lord's эпосыбы плеваться ядовитой слюной, и после их смерти остается лужа кислоты. Они чувствительны ко всем видам магии и с ними можно справиться. Уровни обитания: Nest 1-4.

## Вислопс — Двуглавый циклоп

Здоровый двухголовый дядька с огромным топором. Неповоротлив, но от

## Black Knights — Черные рыцари

Самые мощные и нестибаемые противники ближнего боя. К тому же возле них (сзади), как правило, бегают Суккубы. На рыцарях бесполезно применение всех видов магии, так что придется разправляться с каждым своими руками. Легче всего разправиться с ними поодиночке или при помощи заклинания Stone Curse. Уровни обитания: 12-16.

так что придется махать в ближнем бою. Уровни обитания: Ступ 1, 2.

## Fallen Ones — Падуше

Маленькие, слабые, но очень быстрые твари. Обычно выпадают кучами, а если чувствуют опасность, разбегаются кто куда. Уровни обитания: 1-4.

## Fellwin — Свирепая двойня

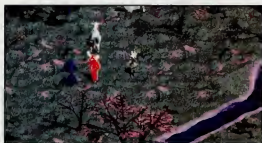
Двуглавый демон, вносящий улары и левый, и правой рукой. Попадает редко, да и удары слабые. Даже собравшийся втроем или вчетвером, не представляет опасности. На них хорошо действует магия огня. Уровни обитания: Nest 1, 2.

## Fiends — Летучие мыши

Это маленькие демоны с большими крыльями. На первый взгляд безобидные в бою, они могут доставить много неприятностей. Обычно встречаются стаями и все время стараются укунуть в шею. К тому же последние разнородность тварей умеет бить электричеством. Уровни обитания: 2, 4, 7, 8.

## Flesh Thing — Голая плоть

Это, наверное, самое страшное и извращенное создание во всей игре. Это нечто ужасное имеет две головы и огромный коготь. Эти чудовища наносят удары, точнее, уколы огромной силы.



этого его удары не становятся слабее. Он медленно, но с большой силой рубит и одновременно отбрасывает назад. Очень-очень оповес в ближнем бою. Можно справиться с одним или двумя такими дронсеками, но с тремя вам сильно не повезет. Уровни обитания: Ступ 3, 4.

ра-другая колбочек здоровья. Уровни обитания: Ступ 2-4.

## Devil kin Brute — Грубый черт

Злой ежешей чертенок с дубинкой — все время совершает какие-то странные ритуалы. Черты смогут что-то сделать только тогда, когда их больше трех. Обладают иммунитетом к магии,

## Предметы

Доспехи	Дубины	Мечи	Посохи
<b>Breastplate</b> — цельнокроковый нагрудник. Защита — 20-24, прочность — 80, требования — 40 STR.	<b>Club</b> — дубина. Поражающая сила — 1-6, прочность — 20.	ность — 45, требования — 30 STR, 50 DEX.	<b>Composite Staff</b> — составной посох. Поражающая сила — 5-10, прочность — 45.
<b>Cape</b> — накидка. Защита — 5, прочность — 12.	<b>Flael</b> — охотничья. Поражающая сила — 2-12, прочность — 36, требования — 30 STR.	<b>Short Bow</b> — короткий лук. Поражающая сила — 1-4, прочность — 30.	<b>Long Staff</b> — длинный посох. Поражающая сила — 4-8, прочность — 35.
<b>Chain Mail</b> — кожаная кольчуга. Защита — 18-22, прочность — 55, требования — 30 STR.	<b>Mace</b> — булава. Поражающая сила — 1-8, прочность — 32, требования — 16 STR.	<b>Short War Bow</b> — короткий армейский лук. Поражающая сила — 4-8, прочность — 55, требования — 35 STR, 70 DEX.	<b>Quarter Staff</b> — покладный посох. Поражающая сила — 6-12, прочность — 55, требования — 20 STR.
<b>Cloak</b> — плащ. Защита — 4-5, прочность — 18.	<b>Maul</b> — большой молот. Поражающая сила — 6-20, прочность — 50, требования — 55 STR.	<b>Mech</b>	<b>Short Staff</b> — короткий посох. Поражающая сила — 2-4, прочность — 25.
<b>Field Plate Mail</b> — латный панцирь. Защита — 42, прочность — 50, требования — 65 STR.	<b>Morning Star</b> — палица «утренняя звезда». Поражающая сила — 1-10, прочность — 40, требования — 16 STR.	<b>Bastard Sword</b> — полуторный меч. Поражающая сила — 6-15, прочность — 60, требования — 50 STR.	<b>War Staff</b> — боевой посох. Поражающая сила — 8-16, прочность — 65, требования — 30 STR.
<b>Gothic Plate</b> — готическое доспехи. Защита — 55, прочность — 100, требования — 80 STR.	<b>Spiked Club</b> — дубина с шипами. Поражающая сила — 5-9, прочность — 50, требования — 40 STR.	<b>Blade</b> — клинок. Поражающая сила — 3-8, прочность — 30, требования — 25 STR, 30 DEX.	<b>Топоры</b>
<b>Hard Leather Armor</b> — латы из толстой кожи. Защита — 12-13, прочность — 40.	<b>War Hammer</b> — боевой молот. Поражающая сила — 20-24, прочность — 80, требования — 40 STR.	<b>Broad Sword</b> — широкий меч. Поражающая сила — 4-12, прочность — 50, требования — 50 STR.	<b>Axe</b> — топор. Поражающая сила — 4-12, прочность — 32, требования — 22 STR.
<b>Leather Armor</b> — кожаные латы. Защита — 10, прочность — 35.	<b>Лук</b>	<b>Claymore</b> — палаш. Поражающая сила — 1-12, прочность — 36, требования — 35 STR.	<b>Battle Axe</b> — боевой топор. Поражающая сила — 10-25, прочность — 70, требования — 65 STR.
<b>Quilted Armor</b> — набивные доспехи. Защита — 9, прочность — 30.	<b>Composite Bow</b> — составной лук. Поражающая сила — 3-6, прочность — 45, требования — 25 STR, 40 DEX.	<b>Dagger</b> — кинжал. Поражающая сила — 1-4, прочность — 16.	<b>Broad Axe</b> — топор с широким лезвием. Поражающая сила — 8-20, прочность — 55, требования — 50 STR.
<b>Rags</b> — лохмотья. Защита — 5, прочность — 7.	<b>Hunters Bow</b> — охотничий лук. Поражающая сила — 2-5, прочность — 40, требования — 35 DEX.	<b>Falchion</b> — тесак. Поражающая сила — 4-8, прочность — 20, требования — 30 STR.	<b>Large Axe</b> — большой топор. Поражающая сила — 6-16, прочность — 40, требования — 30 STR.
<b>Ring Mail</b> — кольчуга. Защита — 17, прочность — 50, требования — 25 STR.	<b>Long Battle Bow</b> — большой боевой лук. Поражающая сила — 1-10, прочность — 50, требования — 30 STR, 60 DEX.	<b>Long Sword</b> — длинный меч. Поражающая сила — 2-10, прочность — 40, требования — 30 STR, 30 DEX.	<b>Головные уборы</b>
<b>Robe</b> — мантия. Защита — 7, прочность — 24.	<b>Long Bow</b> — большой лук. Поражающая сила — 1-6, прочность — 35, требования — 25 STR, 30 DEX.	<b>Sabre</b> — сабля. Поражающая сила — 1-8, прочность — 45, требования — 17 STR.	<b>Cap</b> — шапка. Защита — 1-3, прочность — 15.
<b>Spilt Mail</b> — двойная кольчуга. Защита — 31, прочность — 65, требования — 40 STR.	<b>Short Battle Bow</b> — короткий боевой лук. Поражающая сила — 3-7, прочность — 28, требования — 23 STR, 23 DEX.	<b>Scimitar</b> — ятаган. Поражающая сила — 3-7, прочность — 28, требования — 23 STR, 23 DEX.	<b>Crown</b> — корона. Защита — 8-12, прочность — 40.
<b>Studded Leather Armor</b> — латы из дубленой кожи. Защита — 17, прочность — 45, требования — 20 STR.		<b>Short Sword</b> — короткий меч. Поражающая сила — 2-6, прочность — 24, требования — 18 STR.	<b>Heim</b> — шлем. Защита — 5, прочность — 30.
			<b>Skull Cap</b> — колпак. Защита — 2-3, прочность — 20.

Все же их можно победить, но придется помучиться. Никогда не ходят один: как правило, с охраной из личей. Уровни обитания: Спурт 3, 4.

### Gargoyles — Химеры

Сидят и медитируют группами, превратившись в камни. Зная: превращаясь в камень, тем самым они направляют свое здоровье. С ними лучше всего расправиться поодиночке и, напав на одну, довести дело до победного конца. Обитают только на 5-м уровне.

### Goat clans — Демоны-козлы

Наносят довольно сильные удары, но с ними легко расправиться во всех их проявлениях. На них прекрасно действует огонь. Уровни обитания: 4—8.

### Gravedigger — Могильщик

Горбатый, хромой и хромой зомби с лопатой. Любимое занятие — убивать героев и тут же их хоронить. Так же обладают привычкой хоронить своих погибших соратников. Довольно тормозные, эти твари могут нанести большой урон своим ловцам. Уровни обитания: Спурт 1, 2.

### Hellboar — Адский хряк

Очень мощный зверь с большими бьянами. Ими-то он и наносит «кроки» слева и справа огромной силы. Причем

каждым ударом он отбрасывает вас назад, тем самым усложняя нанесение ответов ударов. В ближнем бою с ними очень сложно справиться, зато (ура!) на них очень эффективно применение огненной магии. Именно так с ними и надо воевать; и честно, может быть, но иначе нельзя. Уровни обитания: Nest 2—4.

### Hidden — Невидимки

Опасные противники, которых вы не видите до тех пор, пока они не нападут. Если увидите одного, будьте уверены: рядом скрывается целая шайка. К счастью, на все разновидности этих монстров хорошо действует молния. Уровни обитания: 2, 4, 5, 7, 8.

### Hork Spawn — Кроважидный выродок

Маленькие шарик из мяса с кроважидными глазками и двумя лапами, на которых они угрожающе прыгают. У них всегда открыт огромный рот до ушей, которым они в прыжке стараются отхватить от вас кусок плоти побольше. На самом деле они не такие

опасные, как кажутся на первый взгляд. С ними довольно легко справиться, но если их слишком много, придется помучиться. Уровни обитания: Nest 2, 3.



### Horned Demons — Рогатые демоны

Зловредные твари с огромным рогом. Их коронный выпад — удар с разбега. В ближнем бою они неуклюже стараются подкинуть вас в воздух. Против них эффективно применение огненной магии

### Щиты

**Buckler** — кулачный щит. Защита — 1-3, прочность — 16.

**Large Shield** — большой щит. Защита — 10, прочность — 32, требования — 40 STR.

**Small Shield** — маленький щит. Защита — 7, прочность — 24, требования — 25 STR.

**Tower Shield** — башенный щит. Защита — 13, прочность — 50, требования — 60 STR.

Помните, все оружие имеет свойство со временем изнашиваться!

### Прочие предметы

#### Книги

Позволят изучить новые магические заклинания.

#### Ловушки

**Greater Rune of Fire** — когда на нее наступают, она разжигается магией Ignition. Необходимо 42 единицы магической силы.

**Greater Rune of Lightning** — разжигается магией Nova. Необходимо 42 единицы магической силы.

**Rune of Fire** — ставит такую ловушку (а лучше две) рядом с кучей прагов, и ждите, пока они на них не наступят. Результат вас порадует.

**Rune of Lightning** — на месте ловушки образуется маленький дуэт электричества, который сбрасывает некоторое время.

**Rune of Stone** — тот, кто наступит на нее, немедленно превратится в камень.

### Масла

**Blacksmith oil** — увеличивает на 25 % прочность предмета.

**Oil of Accuracy** — увеличивает поражающую силу оружия на 1 %.

**Oil of Mastery** — увеличивает поражающую силу оружия на 7-10 %.

**Oil of Sharpness** — увеличивает на единицу поражающую силу оружия.

**Oil of Skill** — уменьшает требования, необходимые для пользования предметом.

### Напитки (эликсиры)

**Elixir of Clumsiness** — уменьшает ловкость на 1-5 единиц.

**Elixir of Dexterity** — увеличивает ловкость на 1-5 единиц.

**Elixir of Disillusion** — уменьшает магию на 1-5 единиц.

**Elixir of Magic** — увеличивает магическую силу на 1-5 единиц.

**Elixir of Strength** — увеличивает силу на 1-5 единиц.

**Elixir of Weakness** — уменьшает силу на 1-5 единиц.

**Elixir of Vitality** — увеличивает жизненную силу на 1-5 единиц.

**Potion of Healing (красные)** — восстанавливают здоровье. Цилиндрические — частично, сферические — полностью.

**Potion of Mana (синие)** — восстанавливают ману. Цилиндрические — частично, сферические — полностью.

**Potion of Rejuvenation (золотые)** — восстанавливают и здоровье, и ману. Цилиндрические — частично, сферические — полностью.

### Свитки

Предметы одноразового пользования. Применение заклинания, находящееся на свитке, можете вы выбросить.

### Уникальные предметы

Обладают дополнительными набором свойств. Как правило, находятся под надежной охраной монстров.

### Доспехи

**Arkane's Valor**. Увеличивает класс защиты на 25 единиц, жизненные силы на 10 единиц. Уменьшает на 3 единицы потери здоровья при ударе врага. Дополнительные возможности: быстрое восстановление от ударов.

**Demonspike Coat**. Увеличивает класс защиты на 100 единиц, сопротивляемость огню на 50 %, силу на 10 единиц. Уменьшает на 6 единиц порезов, наносимые вам врагом. Дополнительные возможности: неразрушим.

**Leather of Aut**. Увеличивает класс защиты на 15 единиц, силу на 5 единиц, ловкость на 5 единиц. Уменьшает магические силы на 5 единиц. Дополнительные возможности: неразрушим.

**Naj's Light Plate**. Увеличивает магическую силу на 5 единиц, ману на 20 единиц, сопротивляемость всему на 20 %, уровень магии на единицу. Дополнительные возможности: неразрушим.

**Nightscape**. Увеличивает ловкость на 3 единицы. Уменьшает радиус освещенности на 40 %. Дополнительные возможности: неуязвимое, позволяет видеть невидимые ранее предметы.

**Rainbow Cloak**. Увеличивает класс защиты на 10 единиц, на единицу все па-

раметры, на 5 единиц здоровье, на 10 % сопротивляемость всему. Дополнительные возможности: увеличивает прочность.

**Scavenger Garbapace**. Увеличивает ловкость на 5 единиц, сопротивляемость молнии на 40 %. Уменьшает класс защиты на 9 единиц, порезов от ударов врагов на 15 единиц.

**Torn Flesh of Souls**. Увеличивает класс защиты на 8 единиц, жизненные силы на 10 единиц. Уменьшает порезов от ударов врагов на единицу. Дополнительные возможности: неразрушим.

**Wisdom's Wrap**. Увеличивает класс защиты на 15 единиц, магические силы на 5 единиц, ману на 10 единиц, сопротивляемость молнии на 25 %. Уменьшает на единицу порезов от ударов врагов.

### Дубины

**Baranar's Star**. Увеличивает на 12 % поражающую силу, на 80 % наносимые вам порезов, на 4 единицы жизненную силу. Уменьшает на 4 единицы ловкость. Дополнительные возможности: быстрая атака, высокая прочность.

**Cracklust**. Увеличивает все параметры на 2 единицы, сопротивляемость огню на 15 %. Уменьшает на 25 % наносимые вам порезов. Дополнительные возможности: неразрушим.

**Cranium Basher**. Увеличивает на 5 % сопротивляемость всем видам магии, на 20 единиц наносимые вам порезов, на 15 единиц силу. Уменьшает на 150 единиц ману. Дополнительные возможности: неразрушим.

**Gnarled Root**. Увеличивает на 20 % поражающую силу, на 300 % наноси-

массового поражения. Уровни обитания: 9–11.

## Lord Satyr —

### Повелитель сатиров

Высокий человекообраз с крыльями и косяй наперевес, которую иногда ис-

шивают на вашу голову шары огня большой силы. Их очень трудно поймать, и поэтому они могут доставить много неприятностей. Лучше всего расправиться с ними, предварительно превратив их в камни. Уровни обитания: 14–16.

они водятся группами, поэтому выпускают сразу потоки своей магии (вам «посчастливилось» это почувствовать на своей дырявой шкуре). К счастью, обладая приятной привычкой гнаться за жертвой. Так что можете нарваться на группу личей, а затем прыгнуть за любым углом и ждать появления этих прозрачных магов. Уровни обитания: Ступи 2–4.

## Magma Demons — Магма-демоны

Заметив вас издалека, они сразу начинают швырять в вас куски отвердевшей лавы. В ближнем бою они не представляют большой угрозы. Кроме того, на них хорошо действует молния. В общем, с этими врагами можно справиться. Однако, если их много, придется повозиться. Уровни обитания: 9, 10.

## Overlord — Верховные начальники

Вот те, от кого следует держаться подальше! Два-три удара — и от вашего здоровья останется пустой звук. На них хорошо действует огонь, особенно массового поражения. Уровни обитания: 7, 12.

## Psychorb — Психорб

Весьма опасное создание из-за того, что без конца генерирует пучки энер-



пользует как фляг. Несмотря на весь его угрожающий вид, с косяй обращать не умеет — попадает его редко, да и слабо. На них действует магия, но более эффективно применение огня. Одним словом — этот сатир не представляет особой опасности. Уровни обитания: Ступи 1–4.

## Magistrate — Магистры

Слабые, но шустрые противники, обладающие способностью телепортации. Кроме этого, они без конца обру-

живают на вашу голову шары огня большой силы. Их очень трудно поймать, и поэтому они могут доставить много неприятностей. Лучше всего расправиться с ними, предварительно превратив их в камни. Уровни обитания: Nest 3, 4.

## Lich — Лич (по западной традиции, личи — умершие колдуны, оживленные собственной магией)

Эти привидения уже одним своим видом приводят в ужас. Их трудно убить, и они очень часто выпускают свою магию (иногда сразу по два выстрела), которую наносят большой арел. Кстати,

мые вами повреждения, на 10 единиц ловкости, на 5 единиц магическую силу, на 10 % сопротивляемость всем видам магии. Уменьшает на 10 единиц класс защиты.

**Hammer of Jholm.** Увеличивает на 15 % поражающую силу, на 4 % наносимые вами повреждения, на 3 единицы силу. Дополнительные возможности: неразрушаемость.

**Schaefer's Hammer.** Увеличивает на 50 единиц здоровье, на 30 % поражающую силу, на 100 % сопротивляемость электрическому току, на 10 % радиус освещения. Уменьшает на 100 % наносимые вами повреждения. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) 1–50 единиц.

### Луки

**Blackbow Bow.** Увеличивает на 10 единиц ловкость, на 50 % наносимые вами повреждения, на 10 % поражающую силу. Уменьшает на 10 единиц жизненные силы, на 10 % радиус освещения.

**Bitzen.** Стрелет молниями, неразрушаемые, поражение молнией — 10–15 единиц.

**Bow of the Dead.** Увеличивает на 10 единиц ловкость, на 10 % поражающую силу. Уменьшает на 20 % радиус освещения, на 3 единицы здоровья. Дополнительные возможности: высокая прочность.

**Flamedart.** Увеличивает на 10 % поражающую силу, на 40 % сопротивляемость огню. Дополнительные возможности: огненные стрелы.

**Gnat Sting.** Выпускает сразу по несколько стрел разной скорости, неразрушаемые.

**Rift Bow.** Увеличивает на 2 единицы наносимые вами повреждения от выстрела. Дополнительные возможности: быстрые стрелы, летящие с разной скоростью, но редкие выстрелы.

**Needler.** Увеличивает на 50 % поражающую силу. Дополнительные возможности: быстрая атака, высокая степень поражения предметов.

**Windforce.** Увеличивает на 200 % наносимые вами повреждения, на 5 единиц силу. Дополнительные возможности: отбрасывает врагов назад.

### Мечи

**Black Razor.** Увеличивает на 150 % наносимые вами повреждения, на 2 единицы жизненные силы. Дополнительные возможности: измывание противника.

**Defender.** Увеличивает на 5 единиц жизненные силы, на 5 единиц класс защиты. Уменьшает на 5 % поражающую силу.

**Doombringer.** Увеличивает на 25 % поражающую силу, на 250 % наносимые вами повреждения. Уменьшает на 5 единиц все параметры, на 20 % радиус освещения, на 25 единиц здоровья.

**Executioner's Blade.** Увеличивает на 150 % наносимые вами повреждения. Уменьшает на 10 единиц здоровье, на 10 % радиус освещенности. Дополнительные возможности: высокая прочность.

**Falcon's Talon.** Увеличивает на 20 % поражающую силу. Уменьшает на 10 единиц ловкость, на 33 % наносимые вами повреждения.

**Gibbous Moon.** Увеличивает на 2 единицы все параметры, на 25 % наносимые вами повреждения, ману на

15 единиц. Уменьшает радиус освещенности на 30 %.

**Gonnagal's Dirk.** Увеличивает на 4 единицы наносимые вами повреждения, на 25 % сопротивляемость магии. Уменьшает на 5 единиц ловкость.

**Grandfather.** Увеличивает на 20 % поражающую силу, на 5 единиц все параметры, на 70 % наносимые вами повреждения, на 20 % жизненную силу.

**Griewold's Edge.** Увеличивает на 25 % поражающую силу, ману на 20 единиц. Уменьшает здоровье на 20 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) — 1–10 единиц, быстрые удары, отбрасывание врага назад.

**Grizzly.** Увеличивает силу на 20 единиц, наносимые вами повреждения на 200 %. Уменьшает жизненную силу на 5 единиц. Дополнительные возможности: отбрасывает противника назад, прочность 150 единиц.

**Gryphon's Claw.** Увеличивает наносимые вами повреждения на 100 %. Уменьшает на 2 единицы ману, на 5 единиц ловкость.

**Ice Shank.** Увеличивает на 40 % сопротивляемость к магии огня, на 10 единиц силу.

**Inferno.** Увеличивает ману на 20 единиц, сопротивляемость огню до 100 %, на 30 % — радиус освещенности. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) — 2–12 единиц.

**Lightsabre.** Увеличивает на 20 % радиус освещенности, на 20 % поражающую силу, на 50 % сопротивляемость молнии. Дополнительные возможности: поражающая сила (молнией) — 1–6 единиц.

**Shadowhawk.** Увеличивает сопротивляемость всем видам магии на 5 %, поражающую силу на 15 %. Уменьшает на 20 % радиус освещенности.

**Wizardspike.** Увеличивает магическую силу на 15 единиц, ману на 35 единиц, поражающую силу на 25 %, сопротивляемость всем видам магии на 15 %.

### Посохи

**Dufus Staff.** Увеличивает наносимые вами повреждения на 60 %, поражающую силу на 10 %. Уменьшает радиус освещенности на 20 %, магическую силу на 10 %.

**Gleamsong.** Увеличивает ману на 25 единиц. Уменьшает силу на 3 единицы, жизненные силы на 3 единицы. Магические свойства: заклинание Phasing.

**Immolator.** Увеличивает ману на 10 единиц, сопротивляемость огню на 20 %, уменьшает жизненные силы на 5 единиц. Дополнительные возможности: поражающая сила (огнем) — 4 единицы.

**Mind Cry.** Увеличивает магические силы на 15 единиц, сопротивляемость всем видам магии на 15 %, уровень магии на единицу. Магические свойства: заклинание Guardian.

**Protector.** Увеличивает класс защиты на 40 единиц, жизненные силы на 5 единиц. Уменьшает на 5 единиц повреждения, наносимые врагами, 1–3 единицы здоровья врага. Магические свойства: заклинание Holyfire.

**Rod Of Onan.** Увеличивает все параметры на 5 единиц, наносимые вами повреждения на 100 %. Магические свойства: заклинание Golem.



гии и отсылает их на вас. Несколько попаданий может здорово попортить ваше здоровье. Как правило, гуляют группами, и поэтому есть опасность попасть под их перекрестный огонь. На них действует только молния, пострайтесь этим воспользоваться. В ближнем бою они беззащитны, но будьте осторожны: погнавшись за одним, можете попасть в ловушку из максимального количества разных чудовищ. Уровни обитания: Nest 2-4.

## Reaper — Потрошитель

Очень сильный крылатый демон красного цвета с большущей косой. Его желание что-нибудь покосить просто бесит. Удары косой очень сильные, но редкие. Именно в эти перерывы их и надо убивать. Против лучников они совсем безбидны, и не успевают даже подойти, как падают замертво. Связу из нескольких таких кошмарных созданий не следует нападать — результат будет плачевным. Уровни обитания: Слурт 3, 4.

## Red Storm — Красные бури

Угрозительные ящеры, способные выпускать электрические разряды. Надо сказать, делают это они довольно часто, в если их больше пяти, то паритройки залпов достаточно для того,

чтобы отправить вас ниоткуда. Однако в ближнем бою не представляет опасности даже несколько таких чудовищ. Уровни обитания: 9-13.

## Scavengers — Стервятники

Очень опасны, когда собираются стаями, особенно на первых уровнях игры. Их любимое занятие — поедать своих погибших собратьев. Уровни обитания: 1-4.

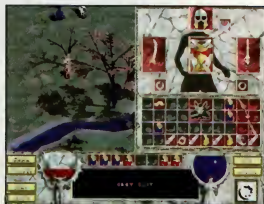
## Scul Wing —

### Крылатый скелет

Двухметровый скелет с костяными крыльями. Очень проворно бегает и очень ловко наносит удары своими костяными руками. Стоек к магии огня и молнии. Вторая разновидность этих монстров умеет пускать магию. Весьма опасны в ближнем бою из-за острых костей передних конечностей. Лучше всего с ними расправляться по одиночке, затаскивая за инкуру в самый угол скела. Уровни обитания: Слурт 1-4.

## Skeleton — Скелет

Во всех своих разновидностях они не представляют большой угрозы. Правда, разновидность скелетов-лучников может доставить вам немало хлопот. Уровни обитания: 1-6.



## Slayers — Крылатые убийцы

Быстрые, сильные и бесстрашные противники. Их огненное дыхание способно сжечь вас дотла. Они нападают как поодиночке, так и группами. Если их больше трех, это уже плохо. К счастью, на них действует молния (возмо-

**Storm Spire.** Увеличивает силу на 10 единиц, сопротивляемость молнии на 50 %. Уменьшает магическую силу на 10 единиц. Дополнительные возможности: порождающая сила (молнии) — 2-8 единиц.

**Stormcall.** Увеличивает порождающую силу на 35 %, радиус освещенности на 20 %. Магические свойства: заклинание Lightning.

**Thunderclap.** Увеличивает порождающую силу на 35 %, радиус освещенности на 20 %, сопротивляемость молнии на 30 %. Дополнительные возможности: порождающая сила (молнии) — 1-10 единиц. Магические свойства: заклинание Lightning.

### Топоры

**Aguinara's Hatchet.** Увеличивает магическую силу на 10 единиц, уровень всех видов магии на единицу, сопротивляемость магии до 100 %.

**Bonesaw.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 10 единиц, силу на 10 единиц, порождающую силу на 10 единиц. Уменьшает магическую силу на 5 единиц, ловкость на 5 единиц, ману на 10 единиц.

**Butcher's Cleaver.** Увеличивает силу на 10 единиц. Дополнительные возможности: высокая прочность, наносит сильный урон.

**Hellslayer.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 100 %, здоровье на 25 единиц, силу на 8 единиц, жизненную силу на 8 единиц. Уменьшает ману на 25 единиц.

**Mangler.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 200 %. Уменьшает ловкость на 5 единиц, магическую силу на 5 единиц, ману на 10 единиц.

**Messerchill's Reaver.** Увеличивает наносимые вам повреждения на 200 % и на 15 единиц, все параметры — на 5 единиц. Уменьшает здоровье на 50 единиц. Дополнительные возможности: порождающая сила (огнем) — 2-12 единиц.

**Stoncleaver.** Увеличивает здоровье на 30 единиц, порождающую силу на 20 %, наносимые вам повреждения на 50 %, сопротивляемость молнии на 40 %.

**Wicked Axe.** Увеличивает ловкость на 10 единиц, порождающую силу на 30 %. Уменьшает жизненные силы на 10 единиц, на 5 единиц повреждения, нанесенные врагами. Дополнительные возможности: нерушимость.

### Шлемы

**Fool's Crest.** Увеличивает здоровье на 100 единиц. Уменьшает на 4 единицы все параметры.

**Gottederammerung.** Увеличивает класс защиты на 60 единиц, все параметры на 20 единиц. Уменьшает на 4 единицы повреждения от ударов врагов, на 40 % радиус освещенности.

**Harlequin Crest.** Увеличивает на 2 единицы все параметры, здоровье на 7 единиц, ману на 7 единиц. Уменьшает класс защиты на 3 единицы, на единицу — повреждения от ударов врагов.

**Overlord's Helm.** Увеличивает силу на 20 единиц, ловкость на 15 единиц, жизненную силу на 5 единиц. Уменьшает магию на 20 единиц. Дополнительные возможности: изменяет прочность.

**Rune Mask.** Увеличивает класс защиты на 5 единиц. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Thinking Cap.** Увеличивает класс защиты на 3 единицы, на 20 % — сопротивляемость всем видам магии, уровень магии на 2 единицы, ману на 30 единиц. Дополнительные возможности: увеличивает прочность.

**Undead Crown.** Увеличивает класс защиты на 8 единиц. Уменьшает здоровье.

**Veil Of Steel.** Увеличивает класс защиты на 60 % единиц, силу на 15 единиц, жизненную силу на 15 единиц, противостояние всему на 50 %. Уменьшает радиус освещенности на 20 %, ману на 30 единиц.

### Щиты

**Blackoak Shield.** Увеличивает ловкость на 10 единиц, уменьшает жизненные силы на 10 единиц, на 10 % — радиус освещенности. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Dragon's Breach.** Увеличивает класс защиты на 20 единиц, силу на 5 единиц, сопротивляемость огню на 25 %. Уменьшает магию на 5 единиц. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Holy Defender.** Увеличивает класс защиты на 15 единиц, на 20 % — сопротивляемость огню. Уменьшает на 2 единицы повреждения от ударов врагов. Дополнительные возможности: высокая прочность и высокий шанс парирования удара.

**Split Skull Shield.** Увеличивает класс защиты на 10 единиц, силу на 2 единицы, здоровье на 10 единиц. Уменьшает на 10 % радиус освещенности. Дополнительные возможности: изменяет прочность.

**Stormshield.** Увеличивает класс защиты на 40 единиц, силу на 10 единиц.

Уменьшает на 4 единицы повреждения от ударов врагов. Дополнительные возможности: нерушимость, высокий шанс парирования удара.

### Кольца и амулеты

**Constricting Ring.** Дает максимальную сопротивляемость всем видам магии, но постоянно уменьшает ваше здоровье. Дополнительные возможности: нерушимость.

**Empyrean Band.** Увеличивает все параметры на 2 единицы, на 20 % — радиус освещенности. Дополнительные возможности: быстрое восстановление после удара, уменьшает наполовину вред от вражеских ловушек, нерушимость.

**Gladiator Ring.** Переводит 40 % здоровья в ману.

**Optic Amulet.** Увеличивает магию на 5 единиц, на 20 % — сопротивляемость молнии, на 20 % радиус освещенности. Уменьшает на единицу повреждения от ударов врагов.

**Ring of Engagement.** Увеличивает класс защиты на 5 единиц. Уменьшает на 2 единицы повреждения от ударов врагов, 1-3 единицы здоровья врагов. Дополнительные возможности: уменьшает защищенность врагов.

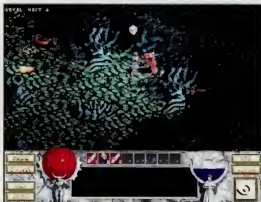
**Ring of Regha.** Увеличивает магическую силу на 10 единиц, сопротивляемость магии на 10 %, радиус освещенности на 10 %. Уменьшает на 3 единицы силу, на 3 единицы ловкость.

**Ring of Truth.** Увеличивает здоровье на 10 единиц, на 10 % сопротивляемость всем видам магии. Уменьшает на единицу повреждения от ударов врагов.

но, это единственный способ их победить). Уровни обитания: 10–14.

## Stinger — Жало скорпиона

Эти скорпионы доставят вам много неприятностей. Они очень большие, а главное, часто жалят своим жалом, расположенным на хвосте. Вторая разновидность этих тварей (Venomtail) практически неуязвима — по ним очень сложно попасть из стандартного оружия. С ними лучше всего расправляться при помощи магии Lightning и стараться не попадать в осаду этих колючих насекомых. Уровни обитания: Nest 1–4.



## Succubi — Суккубы

Весьма неприятные противники женского пола. Имеют иммунитет и сопротивление почти ко всем видам магии. Сами вооружены магией дальнего действия. Никогда не нападают поодиночке, уж как минимум по трое, да еще вкупе с несколькими черными рыцарями. В ближнем бою они беззащитны, и поэтому стараются удирать при возникновении опасности. Уровни обитания: 12–15.

## The Shredded — Демон из кусочков

Немто прозрачное. Равнодушно ко всем видам магии, и по нему очень трудно попасть. Они довольно проворно перемещаются по воздуху и наносят удары своими длинными конечностями. С ними не слишком сложно справиться, однако следует опасаться окружения и объединения этих монстров с другими. Уровни обитания: Nest 1, 2.

## Tomb rat — Мышьная крыса

Тупое, голодное создание с хвостом, которое старается укунить вас в шею, чтобы попить вашей крови. На этих безобидных тварей действуют все виды магии, и справиться с ними более чем просто. Только они обладают неприятной привычкой нападать стаями и плевать в спину (шутка) — с этим могут

возникнуть проблемы. Уровни обитания: Ступ 1, 2.

## Torchant — Муравей-факел

Ужасно неприятное на вид насекомое-червь с четырьмя руками. Оно изрыгает огонь из давно не полосканимого ртом рта. Шары огня очень мощные и опасные. При малейшей опасности для своей жизни начинает неуклюже, но довольно быстро уползать, пока не отползет на безопасное расстояние или не попадет в тупик. В ближнем бою с ним очень легко справиться, и, как правило, этому мешают его собратья. На них эффективно применение молнии (единственное, чего они боятся).

Эти твари обитают только на третьем и четвертом уровнях.

## Zombie — Зомби

Очень медленно, но с очень большой силой и странным звуком наносят сокрушительные удары. Из-за их неповоротливости с ними легко справиться. Однако если против вас стоит сразу несколько таких тварей, лучше всего отступить и приколотить их поодиночке. Уровни обитания: 1, 2.

## Боссы

Это наиболее мощные монстры (включая и Diablo), которые будут время от времени попадаться вам на уровнях. Их можно отличить по наличию собственного имени. Как правило, убийство такого монстра даст вам какой-нибудь магический предмет.

## Объекты

### Сундуки

Содержат предметы или деньги. Иногда в качестве сюрприза могут быть заминированы. Советую проверять все попадающиеся вам в игре сундуки, потому что шанс получить серьезные повреждения, напорвшись на ловушку, ниже, чем вероятность приобретения чего-либо ценного.

### Книжные шкафы и подставки

Как и книги, несут магическую информацию. Каждая подставка для книг дает вам одноразовый свиток с заклинанием или магическую книгу, а которой находится заклинание для разучива-

ния. Каждый книжный шкаф дает магическую книгу.

## Алтари

Как правило, в них заложено что-нибудь полезное для вас. Вылив алтарь, вы увидите его название. А когда помолитесь (левый щелчок мышью), то увидите, и надпись, содержащая какое-нибудь мудрое изречение.

### Abandoned Shrine

«Hands of men may be guided by fate» — увеличивает ловкость на 1–2 единицы.

### Creeper Shrine

«Strength is bolstered by heavy faith» — увеличивает силу на 1–2 единицы.

### Cryptic Shrine

«Arcane power brings destruction» — содержит заклинание Nova. Если в комнате, в которой стоит такой алтарь, много монстров, то сначала воспользуйтесь алтарем.

### Divine Shrine

«Drink and be refreshed» — восстанавливает полностью здоровье и ману; дает две бутылочки с эликсиром полного восстановления здоровья и маны.

### Eldritch Shrine

«Crimson and azure become as the sun» — все имеющиеся у вас эликсиры восстановления здоровья или маны превращаются в эликсиры восстановления и здоровья, и маны (полного или частичного — зависит от первоначального состояния эликсира).

### Enchanted Shrine

«Magic is not always what it seems» — уровень одного из ваших заклинаний по-



низится на единицу, а остальных заклинаний — повысится на единицу.

### Eerie Shrine

«Knowledge and wisdom cost of self» — увеличивает магическую силу героя путем уменьшения жизненной силы.

### Fascinating Shrine

«Insanity comes at the price of Wisdom» — сила заклинания Fire Bolt увеличится на 2 единицы. Часть маны вам придется постоянно отдавать за

# Магия: префиксы и суффиксы

Вы думаете, как опять заставляют учить русский язык? Не волнуйтесь, речь пойдет не об этом. К имеющимся у вас предметам могут добавляться дополнительные магические свойства. Префиксы и суффиксы определяют эти магические свойства предмета. Обычно префикс идет перед названием предмета, а суффикс — после.

## Префиксы

**Amber** — повышает сопротивляемость всем видам магии на 32 %.

**Angel's** — увеличивает мощность заклинаний на один уровень (для посохов).

**Arcane** — действие магии продолжается в два раза дольше.

**Arch-angel's** — увеличивает мощность заклинаний на два уровня (для посохов).

**Awesome** — класс защиты увеличивается до 140 %.

**Azure** — повышает сопротивляемость молнии до 35 %.

**Blessed** — увеличивает класс защиты до 146 %.

**Blue** — повышает сопротивляемость молнии до 22 %.

**Bountiful** — увеличивает количество зарядов в посохах в три раза.

**Brass** — снижает точность попадания на 1-5 %.

**Bronze** — повышает точность попадания на 1-5 %.

**Brutal** — увеличивает уровень наносимых вам повреждений до 170 %.

**Butterfly** — повышает сопротивляемость огню на 50 %.

**Cardinal** — снижает потребление маны на 50 %.

**Cobalt** — сопротивляемость молнии повышается на 87 %.

**Crimson** — сопротивляемость огню повышается на 29 %.

**Cryptic** — увеличивает время действия магии на 50 %.

**Deadly** — увеличивает наносимые вам повреждения на 53-74 %.

**Decay** — увеличивает наносимые вам повреждения на 191-200 %.

**Disparized** — снижает класс защиты на 1-5 единиц.

**Doppelganger's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 33-44 %, точность попадания — на 33-94 %.

**Dull** — уменьшает наносимые вам повреждения на 27 %, точность попадания — на 2 %.

**Fine** — увеличивает наносимые вам повреждения на 57 %, точность попадания — на 18 %.

**Flaming** — увеличивает наносимые вам повреждения от огня на 1-10 единиц.

**Garnet** — повышает сопротивляемость огню на 46 %.

**Glorious** — увеличивает класс защиты на 26 единиц.

**Glowing** — увеличивает время действия магии на 25 %.

**Godly** — увеличивает класс защиты на 180 %, здоровье — на 60 единиц.

**Gold** — увеличивает точность попадания на 30 %.

**Gore** — увеличивает наносимые вам повреждения на 10-12 единиц.

**Howl** — увеличивает наносимые вам повреждения на 86 %.

**Holy** — увеличивает класс защиты на 155 %.

**Illness** — уменьшает жизненную силу на 6 единиц.

**Iron** — увеличивает точность попадания на 8 %.

**Ivory** — повышает сопротивляемость магии на 50-53 %.

**Jade** — повышает сопротивляемость всем видам магии на 43 %.

**Jagged** — увеличивает наносимые вам повреждения на 33-49 %.

**Jester** — снижает наносимые вам повреждения вырываются от 0 до 500 %.

**King's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 153 %, точность попадания на 97 %.

**Knight's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 168 %, точность попадания на 35 %.

**Lapis** — повышает сопротивляемость молнии на 42-50 %.

**Lighting** — увеличивает на 2-20 единиц наносимые

возможность пользоваться этим заклинанием (отнимаемая часть маны занесена от героя).

## Glimmering Shrine

«Mysteries are revealed in light of reason» — опознаются все до сих пор не идентифицированные предметы, имеющиеся у героя в наличии.

## Gloomy Shrine

«Those who defend seldom attack» — от надоевшего на героя оружия отнимается 1-2 единицы поражающей силы и перелетается налетом доспехам, увеличивая их защиту (на уникальные предметы не действует).

## Hidden Shrine

«New strength is forged through destruction» — от одного из надетых на героя предметов отнимается 10 единиц прочности и передается другому (результат имеет постоянное действие).

## Holy Shrine

«Where ever you do, there you are» — выполняет функции заклинания Phasing.

## Magical Shrine

«While the spirit is vigilant, the body strife's» — вам дается Mana Shield. Теперь вместо здоровья будет расходоваться мана до тех пор, пока она не кончится или вы не перейдете на другой этаж подземелья.

## Mysterious Shrine

«Some are weakened as others grow strong» — три основных параметра героя уменьшаются, а четвертый — увеличивается.

## Ornate Shrine

«Salvation comes at the price of Wisdom» — аналогично действенно алтаря Fascinating Shrine, только заклинание Charge Bolt.

## Quiet Shrine

«The essence of life flows from within» — увеличивает жизненную силу на 1-2 единицы.

## Religious Shrine

«Time cannot diminish the powers of steel» — полностью восстанавливает прочность всех предметов, имеющихся у героя в наличии.

## Secluded Shrine

«The way is made clear when viewed from above» — открывается полностью карта урочья.

## Spiritual Shrine

«Untold wealths» — все пустые ячейки вашего рюкзака заполняются золотом.

## Stone Shrine

«The powers of mana refocused renews» — перезаряжает магические посохи за счет запаса маны героя.

## Tainted Shrine

«Those who are last may yet be first» — работает в многопользовательском режиме. Отбирает единицы от основных параметров у тех игроков, которые не пользовались этим алтарем, и передет тем, которые пользовались.

## Thaumaturgic Shrine

«What once is open, is now closed» — закрывает и заполняет все ранее открытые сундуки.

## Weird Shrine

«The sword of justice is swift and sharp» — все виды оружия, имеющиеся у героя в наличии, увеличивают поражающую силу на единицу.

## Фонтаны, источники и котлы

### Cauldron

Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей.

### Fountain Of Tears

Увеличивает ману на единицу за счет здоровья героя.

### Goat Shrine

Случайным образом выполняет функции какого-нибудь из алтарей.

### Mirky Pool

Вызывает заклинание Infravision.

### Pool Of Blood

Частично восстанавливает здоровье (многократного использования).

### Purifying Spring

Частично восстанавливает ману (многократного использования).

## Магия

**Apocalypse** — самое мощное заклинание в игре. Практически ни у каких монстров нет иммунитета к этой магии. Она действует сразу на всех, находящихся в пределах видимости. Над каждым противником (если он, конечно,



но, все еще жив) образуется небольшой грибок — признак попадания.

**Bone Spirit** — летающий дух. Нападает на врага и отнимает у него треть жизни. Заклинание может пригодиться против очень сильных противников.

**Blood Star** — очень полезное заклинание для борьбы с ведьмами и любыми живыми существами.

**Berserk** — эта магия заставляет монстров нападать друг на друга. Ее надо применять, находясь рядом с монстром. Действует не на всех чудовищ.

**Chain Lightning** — молнии вылетают во все стороны, поражая всех, в кого они попадают.

**Charged Bolt** — сразу несколько зарядов молнии летит в ваших врагов, причем заряды разбиваются не два, а пятью.

**Elemental** — сумасшедший горящий элементал протыгивает свои маленькие горящие ручки к каждому, на кого вы укажете. Когда он достигнет свою цель, он разорвет и себя, и ее на куски.

**Firebolt** — небольшой огненный шар малой мощности летит по прямой. Поражает только одного противника.

**Fireball** — огненный шар огромной силы. При попадании разрывается и уничтожает все, что находится поблизости.

**Firewall** — заклинание массового поражения. Стена огня встает между вами и врагами, сжигая любого, кто попытается к вам подобраться. Может помочь против большого скопления врагов.

**Flame Wave** — движущаяся стена огня. Гораздо эффективнее, чем Firewall, по-

**Heal Other** — заклинание для того, чтобы подать руку помощи и подлечить своего партнера во время многопользовательской игры.

**Holy Bolt** — довольно мощное заклинание против всех нежитей.

**Identify** — заклинание позволяет распознавать предметы, не заходя в горло.

**Immolation** — во все стороны от вас вылетает по огненному шару. Очень мощное и полезное заклинание. Действует практически на всех монстров.

**Inferna** — огненное облако поражает противников, стоящих на одной линии. Очень эффективно на первых уровнях игры.

**Infravision** — позволяет видеть сквозь стены.

**Item Repair** — полностью ремонтирует предмет, при этом уменьшая его прочность.

**Lightning** — направленный пучок молнии вылетает в указанном направлении.

**Lightning Wall** — то же, что и Firewall, только вместо огня — электрические заряды.

**Mana Shield** — при использовании этого заклинания вместо поражающей силы у героя отнимается мана. Очень полезное заклинание для магов, у которых параметр маны очень высок.

**Nava** — вокруг вас образуется электрическое кольцо, которое быстро распадается, нанося большой урон вашим противникам.

**Phasing** — телепортирует героя в случайно выбранную точку в пределах видимости. Если вы окружены, это заклинание — то, что вам нужно.

**Reflect** — сильно увеличивает сопротивляемость магиям (настолько сильно, что шары огня иногда отскакивают).

**Resurrect** — оживляет вашего партнера в многопользовательской игре.

**Ring of Fire** — вокруг вас образуется кольцо огня,

не позволяя врагам приблизиться к вам. Вы превращаетесь в небольшую крепость, окруженную огнем. Мощное и порой просто спасительное заклинание.

**Staff Recharge** — восстанавливает заряды посоха, но с каждым разом уменьшает максимальное число зарядов.

**Stone Curse** — на некоторое время превращает вашего противника в камень. Очень полезное заклинание. С ним вам под силу справиться с любым противником. Превратив врага в камень, вы можете спокойно наносить сильные удары, не получая таких же в ответ.

вами повреждения от молнии.

**Lord's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 25 %, точность попадания на 20 %.

**Massive** — увеличивает наносимые вам повреждения на 100-227 %.

**Master's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 122 %, точность попадания на 42 %.

**Melioris** — увеличивает точность попадания на 66-76 %.

**Mighty** — увеличивает класс защиты на 11-15 единиц.

**Monk** — снижает потребность маны на 10 %.

**Obdian** — повышает сопротивляемость всем видам магии на 37 %.

**Pearl** — повышает сопротивляемость магии на 40 %.

**Perfection** — увеличивает ловкость на 28-30 единиц.

**Pentful** — увеличивает на два раза количество зарядов посоха.

**Priest** — снижает потребность маны на 25 %.

**Red** — повышает сопротивляемость огню на 11-24 %.

**Sandy** — увеличивает класс защиты на 119-123 %.

**Sapphire** — увеличивает сопротивляемость молнии на 54 %.

**Save** — увеличивает наносимые вам повреждения на 188 %.

**Silver** — увеличивает точность попадания на 16-20 %.

**Soldier's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 144 %, точность попадания на 18 %.

**Steel** — увеличивает точность попадания на 11-15 %.

**Strong** — увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.

**Sturdy** — увеличивает класс защиты на 1-5 единиц.

**Tin** — уменьшает точность попадания на 9 %.

**Torax** — повышает сопротивляемость всем видам магии на 14-30 %.

**Useless** — уменьшает наносимые вам повреждения на 100 %.

**Valiant** — увеличивает класс защиты на 6-10 единиц.

**Vicious** — увеличивает наносимые вам повреждения на 100-145 %.

**Vulnerable** — уменьшает класс защиты на 6-10 единиц.

**Warrior's** — увеличивает наносимые вам повреждения на 55-95 %, точность попадания на 14 %.

**Weak** — уменьшает наносимые вам повреждения на 26 %.

**White** — повышает сопротивляемость магии на 12 %.

## Суффиксы

**Absorption** — на 3 единицы уменьшает урон, наносимый вам противником.

**Accuracy** — увеличивает ловкость на 11-15 единиц.

**Agas** — предмет невозможно разрушить.

**Beast** — отбрасывает противника назад.

**Balance** — быстрое восстановление после удара.

**Bashing** — уменьшает защиту врага.

**Blood** — «морет» у врага 5 % его здоровья.

**Brilliance** — увеличивает магию на 11-15 единиц.

**Brittleness** — уменьшает класс защиты на 30 %.

**Craftsmanship** — увеличивает класс защиты на 52-64 %.

**Deflection** — уменьшает на 4 единицы наносимые вам повреждения.

**Dexterity** — увеличивает на 1-5 единиц ловкость.

**Disease** — уменьшает жизненную силу на 1-5 единиц.

**Draining** — уменьшает магическую силу на 7 единиц.

**Drake** — увеличивает ману на 7 единиц.

**Dyslexia** — уменьшает магическую силу на 1-5 единиц.

**Eagle** — увеличивает здоровье на 11-13 единиц.

**Fear** — пугает врагов.

**Feather** — уменьшает урон, наносимый физической силой на 50 %.

**Fire** — оружие стрелит огнем.

**Fox** — увеличивает здоровье на 3 единицы.



скольку вам больше не придется ждать, пока враги наступят на огонь.

**Flash** — очень полезное заклинание против всего живого. На мертвых не производит никакого эффекта.

**Golem** — вам на подмогу придет каменный голем и будет атаковать ваших ирвов. Очень нужное заклинание для магов.

**Guardian** — на короткое время из земли выскочит трехглавый огнедышащий дракон и будет выпускать из всех трех голов шары огня по врагам.

**Healing** — частично восстанавливает здоровье героя.



<b>Fragility</b> — уменьшает прочность предмета на 90 %.	<b>Protection</b> — уменьшает урон от ударов противников на 2 единицы.
<b>Frailty</b> — уменьшает силу на 8 единиц.	<b>Radiance</b> — увеличивает радиус света на 40 %.
<b>Giant</b> — увеличивает силу на 18 единиц и все параметры на 13-15 единиц.	<b>Raven's</b> — увеличивает ману на 8 единиц.
<b>Hammopy</b> — очень быстрое восстановление после полученного вами удара.	<b>Serpent</b> — увеличивает ману на 18 единиц.
<b>Haste</b> — быстрая атака.	<b>Shock</b> — удар молнии.
<b>Heaven's</b> — увеличивает все параметры на 12-15 единиц.	<b>Sky</b> — увеличивает все параметры на 1-5 единиц.
<b>Hiding</b> — невидимость.	<b>Slaying</b> — увеличивает урон, наносимый при ударе на 8 единиц.
<b>Hyena</b> — увеличивает ману на 1-3 единицы.	<b>Snake</b> — увеличивает ману на 11-14 единиц.
<b>Jackal</b> — уменьшает здоровье на 2 единицы.	<b>Sorcery</b> — увеличивает магическую силу на 18-22 единицы.
<b>Jaguar</b> — увеличивает здоровье на 8-18 единиц.	<b>Speed</b> — быстрая атака.
<b>Jester</b> — посыл промывает совершенно любые виды магии.	<b>Stability</b> — быстрое восстановление после полученного удара.
<b>Leech</b> — «ворует» у врага 3 % жизни или маны.	<b>Stars</b> — увеличивает все параметры на 9-15 единиц.
<b>Lion</b> — увеличивает наносимые вами повреждения на 62-92 единицы.	<b>Stealth</b> — невидимость.
<b>Light</b> — увеличивает радиус света вокруг героя на 20 %.	<b>Structure</b> — увеличивает прочность на 105-120 %.
<b>Lighting</b> — дополнительное повреждение врагам от молнии.	<b>Sturdiness</b> — увеличивает прочность на 33-66 %.
<b>Maiming</b> — увеличивает наносимые вами повреждения на 3-6 единиц.	<b>Swiftness</b> — быстрая атака.
<b>Magic</b> — увеличивает магическую силу на 1-5 единиц.	<b>Tiger</b> — увеличивает здоровье на 41-49 единиц.
<b>Might</b> — увеличивает силу на 10-16 единиц.	<b>Titan</b> — увеличивает силу на 31 единицу.
<b>Mammoth</b> — увеличивает здоровье на 90 единиц.	<b>Vampires</b> — высасывает 5 % маны из врагов.
<b>Mind</b> — увеличивает магическую силу на 6-10 единиц.	<b>Wekness</b> — забирает ману у противников.
<b>Moon</b> — увеличивает все параметры на 6-10 единиц.	<b>Wim</b> — увеличивает жизненную силу на 11-15 единиц.
<b>Night</b> — уменьшает радиус света на 20 %.	<b>Wol</b> — увеличивает здоровье на 25-35 единиц.
<b>Obfuscation</b> — невидимость.	<b>Zest</b> — увеличивает жизненную силу на 6-10 единиц.
<b>Osmosis</b> — уменьшает урон от ударов противников на 5 единиц.	<b>Zodak</b> — увеличивает все параметры на 19 единиц.
<b>Paralyze</b> — уменьшает на 10 единиц ловкость.	
<b>Pit</b> — уменьшает все параметры на 6-10 единиц.	
<b>Plenty</b> — большое количество зарядов посоха.	
<b>Power</b> — увеличивает силу на 11-15 единиц.	
<b>Precision</b> — увеличивает ловкость на 18 единиц.	
<b>Proficiency</b> — увеличивает ловкость на 6-10 единиц.	

**Telekinesis** — открывает сундуки и двери на расстоянии. Может помочь, если не хочется рисковать жизнью, открывая очередной сундук или дверь.

**Teleport** — телепортирует героя в место, указанное вами.

**Town Portal** — в подземелье образуется портал, через который вы можете сразу попасть в город. Это заклинание необходимо. Ну, а если нет заклинания, надо обязательно купить свиток с этим заклинанием.

**Trap Disarm** — это заклинание позволяет обезвреживать ловушки, находящиеся в сундуках, и т. п.

**Warp** — это заклинание телепортирует вашего героя к ближайшему выходу из уровня. Может пригодиться, если во время сражения с боссом вы вдруг соскучились по Пепнину, который продает такие замечательные колбочки.

## Задания

Во время игры вы будете получать квесты (задания для прохождения игры). Иногда после их выполнения вы сможете получить какой-нибудь очень полезный предмет или узнать что-то по поводу следующего задания. Ниже приведены все виды заданий, которые вы можете получить во время игры. Помните — при каждой новой игре набор заданий генерируется заново, поэтому некоторые квесты вам могут сразу и не встретиться. А некоторые (The Butcher, The Curse of King Leoric, Archbishop Lazarus, Defiler, Nakrul, Diablo) будут попадаться всегда.

### THE BUTCHER

У входа в церковь вы увидите истекающего кровью горожанина. Поговорите с ним, и вы узнаете о коварном предельстве архиепископа Лазаря, который завел горожан, отправившихся на поиски принца Альбрехта, в логово Butcher'a. Горожанин попросит вас ивнйт и убить Butcher'a, чтобы отомстить за всех, кто погиб от его ужасного топора.

Логово Butcher'a находится во втором уровне в небольшой комнате, полной мертвых тел. Перед тем как напаст на него, очистите уровень от врагов и найдите переход на следующий уровень. Затем можете нападать.

Butcher тупо кинется на вас, вовею размахивая своим топором. Постарайтесь подвести его к переходу на следующий уровень и бегайте вокруг него до тех

пор, пока Butcher не застрянет в проходе. Ну, а уж как вы решите его убить — выбирайте сами. После победы он оставит вам свой уникальный топор — Butcher's Cleave.

Вариант экипировки: на голове — Scull Cap, на теле — Quilted Armor. В руках для боя — меч Falcon, на шит Small Shield, для монахов — посох с магией Firebolt, для лучницы — Short Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для пловца — два Falcon'a. На



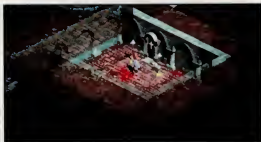
поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией.

### POISONED WATER

Пепнин пожалуется вам на то, что вода в городе загрязнена каким-то непонятным вонючим веществом. Он высказает предположение, что это дело рук темных сил. Ваш долг — помочь жителям. Вам нужно, спустившись в подземелье, очистить источник воды от монстров.

На втором уровне подземелья вы найдете трещину в стене, которая ведет к источнику воды. Там вы впервые встретите Goolman'a, с которыми будет на данный момент довольно сложно. После того как вы очистите источник ото всех чудовищ, вода поменяет цвет с желтого на голубой. Вернувшись с победой в деревню, не забудьте подойти к Пепнину: в награду он даст вам уникальное кольцо — Ring of Truth.

Вариант экипировки: на голове — Scull Cap, на теле — Quilted Armor. В руках для боя — топор Butcher's Cleave, для монахов — посох Short Staff с магией Firebolt, для лучницы — Short Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Charged Bolt, для пловца — два Falcon'a. На поясе — много-много колбочек со здоровьем и магией.

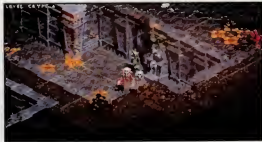


## THE CURSE OF KING LEORIC

Огден расскажет вам грустную историю о короле Леорике, сын которого был похищен. Убитый горем король пришел в деревню и, не найдя там своего сына, приказал убивать жителей, требуя, чтобы они отдали ему сына. Видя, что король обезумел, рыцари короля убили его. Теперь он возстал из мертвых и командует огромной армией скелетов, которые убивают любого, пытающегося проникнуть в подземелье.

Вы должны уничтожить короля — предводителя скелетов — и освободить от его войск подземелье. Гробницу короля вы найдете на третьем уровне подземелья. Когда войдете туда, то увидите две комнаты по бокам. Вход в самую гробницу преграждает решетка. В комнате на востоке есть рычаг, который открывает доступ в еще одну комнату, где лежат кос-какне венчики. Рычаг в комнате на западе открывает решетку. Идите туда, отстреливая скелетов, пока не увидите короля (здоровенный скелет с огромным мечом). Как только он вас заметит, бегите обратно ко входу. Король последует за вами. Учтите, он может поднимать («воскрешать») скелеты, уничтоженные вами. Если он начнет это делать, то постарайтесь перебить скелетов, иначе они окружают вас, а король тем временем подойдет поближе. В близком бою король почти непобедим (если у вас нет исключительно мощного оружия), поэтому не вступайте с ним в обмен ударами. На него очень хорошо действует магия Holy Bolt, так что спрячьтесь с ним при помощи этого заклинания и составите большого труда. После смерти короля вы получите уникальную корону, которая вернет здоровье у противников. Чтобы выйти из гробницы, расстреляйте в зад, где вы увидели короля, четыре распахнутых на крестах скелета.

Вариант экипировки: на голове — Helm, на теле — Hard Leather Armor. В руках для боя — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох с магией Holy Bolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Holy Bolt или Firewall, для певицы — два Falcon's. На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.



## OGDEN'S SIGN

Огден расскажет вам, что однажды ночью куча монстров сорвала знак его таверны и унесла с собой. Он не знает, зачем он им понадобился, но очень жалеет об утрате и просит вас найти его.

На четвертом уровне вы найдете комнату, а которой находится переход на следующий уровень. Вход в нее вам преградит Blue Carver, который попросит вас принести ему этот же знак и пообещает вас наградить за это. Не верьте ему, и когда достанете знак (он находится в соседней комнате), принесите его Огдену. За это он даст вам уникальный шлем Harlequin Crest. А если вы отнесете знак Carver'у, он обманет вас, и, забрав знак, нападет на вас. Кстати, пока вы не выполните это задание, вы не сможете пройти на следующий уровень.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Hard Leather Armor. В руках для боя — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы — две Morning Star. На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.

## GHARBAD THE WEAK

На четвертом уровне вам может встретиться козел, который попросит не убивать его, и пообещает сделать для вас «ничто» ценное. Когда вы подойдете к нему во второй раз, он даст вам какой-нибудь волшебный предмет и скажет, что делает «ничто» ценное. В третий раз скажет, что «ничто» почти готово. А вот в четвертый раз он не захочет отдавать вам эту ценность и нападет на вас. Справиться с ним будет очень легко, и после победы вы получите еще один волшебный предмет.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Hard Leather Armor. В руках для боя — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы — две Morning Star. На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.

## ARKAINE'S VALOR

На пятом уровне вы найдете необычную комнату с книгой, из которой вы узнаете о легендарных латах Arkaine's Valor. Для того чтобы получить латы, вы должны принести три камня крови на алтарь, который находится в соседней комнате.

Первый камень вы найдете у алтаря. Положите его на алтарь, и откроется проход в комнату, а которой лежит второй камень, кстати, хорошо охраняемый. Принесите его на алтарь, и откроется еще один проход. В открывшейся комнате вы найдете третий камень. Когда все камни будут на алтаре, перед вами откроется проход, пройдя по которому и расправившись с кучей врагов, вы найдете уникальные латы Arkaine's Valor.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Hard Leather Armor. В руках для боя — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — посох и магия Firebolt или Firewall, для певицы — две Morning Star. На пояс — много-много колбачек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.

## THE MAGIC ROCK

От кузнеца вы узнаете, что однажды через город проходил караван, который вез волшебный камень — метеорит. У него самого не хватило денег, чтобы выкупить камень, а после того как караван покинул город, на него напали монстры и разграбили его. Кузнец попросит вас принести ему этот волшебный метеорит.

Метеорит вы найдете на шестом уровне. Он всегда находится в темном месте, но лежит на подставке. Отнесите его кузнецу — и он сделает для вас уникальное кольцо Empyrion Band.

## CHAMBER OF BONE

На шестом уровне вы найдете закрытую комнату, в которой находится лестница, ведущая к палате костей. На этом же уровне найдите книгу, из которой вы узнаете, что в палате костей хранятся сокровища и тайное знание, а самое главное — что любого, кто попытается проникнуть в палату, ждет вер-

ная смерть от скопища скелетов, охраняющих сокровища.

На самом деле все гораздо проще. Скелеты толпятся в своей маленькой комнатке и никак выходя из нее не собираются, так что спокойно стойте в проходе и давайте по макушке каждому, кто попытается выскочить. Не беспокойтесь, желающих будет много. Ну а если наскучило просто махать топором, можете пустить по врагов Fireball или Firewall.

Пройдя по кучкам костей в соседнюю комнату, вы увидите книгу, прочитав которую, получите знание Guardian. Поясню: при вызове этого заклинания вам на помощь придет трехглавый дракон, который будет некоторое время метко выплывать огненные шары в ваших врагов. Иногда может пригодиться.

Вариант экзипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — магия Holy Bolt и Firewall, для пещицы — дае Morning Star. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руках — кольцо Ring of Truth, Empyrean Band.

### HALLS OF THE BLIND

На седьмом уровне вы прочтаете книгу, из которой узнаете о некоем амулете, который хорошо охраняют очень опасные невидимки Hider's. После того как вы прочтаете книгу, откроется ранее закрытая комната, по форме напоминающая цифру восемь. Из нее выкажутся злобные Hider's, с которыми довольно сложно расправиться, зато после победы в одной половине комнаты (полуовальке) вы найдете уникальный магический Optic Amulet.

Вариант экзипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Composite Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — магия Charged Bolt и Firewall, для пещицы — дае Morning Star. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth.

### ZHAR THE MAD

Возможно, на восьмом уровне вам встретится комната, в которой находится странный маг. Он скажет, что вы можете вить несколько свитков, но не должны подходить к шкафу. Собрав все свитки, спокойно направляйтесь к шкафу, и тогда вам накинется на вас (наверное, думая, что все в его власти). На самом деле справиться с ним будет очень просто, правда, желательно иметь заклинание Stone Curse. После

победы идите к шкафу и забирайте честно отвоєванные книги.

Вариант экзипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Butcher's Cleaver, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы — Hunter's Bow, для чародея — магия Stone Curse и Lightning, для пещицы — Hunter's Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet.

### BLACK MUSHROOM

Это одно из самых долгих и интересных заданий. Все начнется с того, что на девятом уровне вы найдете книгу Fungal Tome, которую не сможете прочитать. Книгу надо принести колдуну, и она расскажет вам, что эта книга содержит старинные рецепты отвара из черного гриба. Она попросит вас принести этот гриб.

Грибы вы найдете на том же девятом уровне. Но окажется, что колдуну мало гриба. Ей еще нужен эликсир, который вы должны взять у знахаря. Но у знахаря нет эликсира, а для его приготовления ему нужен мозг демона. Спуститесь на десятый уровень, и у первого же убитого вами демона выпадет мозг. Отнесите его знахарю, который сделает для вас эликсир. Только когда вы принесете его колдуне, она скажет, что ей он больше не нужен. Ну не нужен — так не нужен, выпейте его сами, и все ваши параметры повысятся на три пункта.

Вариант экзипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — меч Long Sword и щит Kite Shield, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для пещицы — лук Long Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet.

### ANVIL OF FURY

Грисволд расскажет вам, что от пленника, бежавшего из подземелья, он услышал о наковальне, хранящейся в подземелье. Кузнец наелепает, что это — легендарная наковальня ярости и очень просит вас достать ее.

Наковальня лежит на небольшом острове, окруженном лапой. Но не думайте, что все так просто. Врагам совсем не хочется отдавать вам наковальню. Так что придется отнять. Когда вы принесете наковальню кузнецу, он очень обрадуется и а награду сделает

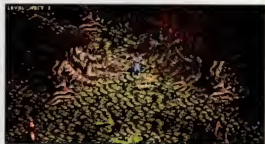
для вас уникальный меч — Griswold's Edge Broad Sword.

Вариант экзипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcaine Valor. В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Firebolt, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для пещицы — лук Long Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet.

### WARLORD OF BLOOD

На тринадцатом уровне вы, возможно, найдете книгу, прочтая которую, откроете переход на следующий уровень. Из книги вы узнаете о сокровищнице верховного рыцаря крови. С ним будет довольно сложно расправиться, к тому же его будет охранять армия сподвижников. Награда вас очень порадует. Победив рыцаря, вы найдете а сокровищнице несколько видов магического оружия и доспехов.

Вариант экзипировки: на голове — Full Helm, на теле — Mail Plate. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Firebolt, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Stone Curse, Firewall, Chain Lightning, для пещицы — лук Long Bow. На пояс — много-много колбочек со здоровьем и магией. На руке — кольцо Ring of Truth. На шею — Optic Amulet.



### LACHDANAN

На четырнадцатом уровне вам, возможно, встретится черный рыцарь по имени Лакданан, который не станет нападать на вас. Он расскажет вам историю о том, как он убил короля Леорика и за это был проклят навеки. Рыцарь попросит вас принести ему золотой эликсир, чтобы снять проклятие и освободить его душу.

Эликсир находится на пятнадцатом уровне. Принесите его рыцарю, и он даст вам уникальный шлем Viel of Steel.

Вариант экзипировки: на голове — Full Helm, на теле — Plate Mail. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для пещицы — лук Long Bow.

анши — лук Long War Bow. На поиске — много-много колбочек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

## ARCHBISHOP LAZARUS

На пятнадцатом уровне вы найдете посох архиепископа Лазаря. Принесите посох Каину. Он поймет, что епископ продал душу дьяволу и что, скорее всего, именно Лазарь украл принци Альбрехта. Вернувшись на пятнадцатый уровень, вы увидите, что рядом с пентаграммой появились красивые врата, которые ведут в покои архиепископа Лазаря. Телепортировавшись на его уровень, сначала уничтожьте всех врагов, а затем прочитайте по очереди две книги на уровне.

Вы телепортируетесь в закрытые комнаты в Суккубами. Уничтожьте их всех, а затем идите к месту, откуда появились. Встан на круг, вы телепортируетесь в обитель Лазаря, который уже собирается совершить ритуал освобождения дьявола. Но он не один: прежде чем вы доберетесь до Лазаря, придется разобраться с его сторонниками. Покончив с архиепископом, возвратитесь к месту появления и телепортируетесь обратно на пятнадцатый уровень. Пентаграмма будет гореть алым цветом и, встав а ее центр, вы телепортируетесь на уровень к самому злейшему заклятию Дьябло.

Вариант экипировки: на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для боя — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Blood Star, для лучницы — Long War Bow, для чародея — магия Firewall и Lightning, для певцов — лук Long War Bow. На поиске — много-много колбочек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

## DIABLO

Попав на уровень к дьяволу, сначала уничтожьте всех врагов, которых там великое множество.

На уровне находится три большие комнаты. Включив рубильник (сначала вы сможете включить один-единственный), вы откроете первую комнату. Зайдите в нее и, уложив доброе количество врагов, сможете включить еще

один рубильник. Откроется большой зал, в центре которого находится еще два рубильника. Вот тут будет очень тяжело — огромное количество магистров и черных рыцарей одновременно. Вам очень повезет, если вы можете совершить заклинание Апокалипсиса. Если нет, придется долго и нудно ловить по очереди каждого доставучего мага. Если вы справитесь с этой задачей, то убить Дьябло не оставит большого труда.

Включив вышеупомянутые два рычага, вы откроете комнату с дьяволом. Только не думайте, что он там один. Прежде чем вы доберетесь до Дьябло, вам непременно надо расправиться с его многочисленной охраной. Не применяйте заклинание Guardian — оно может разозлить самого Дьябло, и вам придется драться с ним под обстрелом его приспешников. В этом случае победить будет почти невозможно.

Вариант экипировки: на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для боя — топор Great Axe, для монаха — посох War Staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long War Bow, для чародея — магия Apocalypse, Chain Lightning, для певцов — лук Long War Bow. На поиске — много-много колбочек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

## THE DEFILER

Все начинается с того, что фермер, пасущий коров, пожалуется вам на страшные растения, торчащие из земли возле его дома. Он очень попросит вас взорвать их, и вы (может, в первый раз в жизни) сможете помочь бедному дедушке. Кстати, это задание вы можете получить только после того, как достигнете пятнадцатого уровня опыта. Дедушка даст вам для выполнения этой цели Rune Bomb.

Взорвав эти «овощи», вы откроете проход в гнездо Defiler'a. Не спешите туда опускаться. Вернитесь к дедушке, и он даст вам Auric Amulet. Повеся его на шею, вы сможете хранить в одной кучке золота 10.000 монет.

Проникнув в проход, вы увидите, что разворошили гнездо страшных насеко-

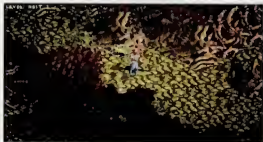
мых, которые спали здесь. Теперь они проснулись и под руководством Defiler'a собираются заграбить и заразить все и вся на земле нашей грешной. Ваш долг — спуститься в самое логово чудовища и разобраться с ним раз и навсегда. По пути вам встретится Hork Demon, в чьи обязанности входит создавать маленьких и кровавадных колбочек из своего собственного тела. Сам Defiler представляет собой огромное нечто, сильно смахивающее на скорпиона. Он стоит на задних лапах и наносит удары большой силы своими огромными клешнями. Если у вас нет заклинания Stone Curse, лучше на него не нападать — уж больно быстро бьет, не давая вам наносить ответные удары. После победы над Defiler'ом вы получите Cathedral Map. Положите (бросьте) карту на могилу, расположенную справа от здания собора. Эту могилу вы не пропустите — она большая, и на могильной плите установлена статуя крылатого демона. Откроется проход, ведущий в склеп.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor. В руках для боя — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Chain Lightning, для певцов — лук Long Bow. На поиске — много-много колбочек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

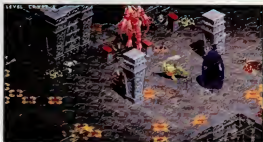
## THE JERSEY'S JERSEY

Это задание вы сможете получить только если создадите или дополните файл Compend.txt в директории HELLFIRE. Необходимо написать слово cowquest. Также существует еще одно задание: «Little Girl». Для его появления нужно вписать theoscript (на некоторых дисках это уже проделано).

В результате всех этих манипуляций вместо фермера рядом с коровами будет стоять «полный придурок» (Complete Nut), одетый в коровий костюм. По достижении героем пятнадцатого уровня опыта придурок даст вам Rune Bomb и расскажет, что монстры захватили его жилище, а в нем находится его любимый костюм. Причем







он уточнит, что это коричневый костюм, а не серый.

Спустившись в гнездо, на четвертом уровне вы найдете коричневый костюм (очень похож на шкуру коровы). Принесите его хозяину. Он очень обрадуется и в награду даст вам уникальные доспехи, точнее, свой коровий костюм — Bovine Plate. Он обладает 150-м уровнем защиты, повышает сопротивляемость всем видам магии на 30 %, увеличивает радиус света на 50 % (светло как днем), уменьшает на 5 единиц потери от ударов врагов, но понижает на единицу уровень асхо вашу магию.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor. В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Chain Lightning, для певички — лук Long Bow. На пояс — много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

#### LITTLE GIRL

Вернувшись после первого спуска в гнездо, вы увидите, что слева от него появилась маленькая девочка, которая пожалуется вам на жука, утащившего ее любимую игрушку. Она очень переживает из-за нее и очень просит вас принести ее из гнезда. Игрушку забрал исхожий Hork Demon, и после своей кончины он оставит вам плюшевого медвежонка, которого он стащил у девочки. Принесите его девочке. Она очень обрадуется и отдаст вам магический амулет.

Вариант экипировки: на голове — Undead Crown, на теле — Arcane Valor. В руках для бойца — топор Large Axe, для монаха — посох Long Staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long Bow, для чародея — магия Chain Lightning, для певички — лук Long Bow. На пояс — много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

#### NA-KRUL

Проникнув в склеп, вы найдете книгу, из которой узнаете о страшном создании по имени Na-Krul. На первом уровне склепа вы найдете также круг в отдельной комнате Cornerstone of the World. Положив на середину круга лю-

бой предмет, вы сможете узнать историю этого страшного места.

По мере того как вы будете опускаться ниже, читая книги на уровнях, вы узнаете, как разворачивались страшные и трагичные события в этом месте. Оказывается, человек, который написал все эти дневники, во время своих экспериментов с магией вызвал какое-то страшное и очень хитрое существо. Вместе с ним вырвались на свободу и другие создания Ада. Они заполнили все подземелье и, постоянно отесняя мага в низ подземелья, заперли его на самом последнем уровне. Маг был не в силах больше им сопротивляться. Хотя все-таки магу удалось замуровать Na-Krul'a за огромными волшебными воротами, но ему кажется это мало.

На трех первых уровнях склепа вы сможете найти куски разорванной записки (Torn Note). Это может быть непросто, если куски лежат в темных местах. Примените заклинание Search. Помните — на каждом из первых трех уровней склепа есть записка. Если вы ее не нашли — продолжайте искать. Собирая все кусочки вместе а своим мешке, вы их автоматически соедините и сможете прочитать. Оказывается, маг приготовил магическую ловушку, которая может ослабить Na-Krul'a.

Спустившись на четвертый уровень. Там увидите закрытую комнату, перед которой есть рычаг и три подставки с книгами. Рычаг не трогайте (если за него дернете, откроется дверь и на вас нападет Na-Krul в пике своей силы; справиться с ним в этом случае будет очень сложно). Прочтите книги. Откроется дверь, и на вас нападет Na-Krul, но в этом случае его силы станут гораздо слабее, и с ним будет не так трудно расправиться (достаточно 3 заклинания Fireball 3-4 уровня). В любом случае, прежде чем нападать на него, сбегайте а город и запаситесь большим количеством колбечек. После победы вы получите разное магическое оружие и книгу заклинания Aposolypse.

Вариант экипировки: на голове — Veil of Steel, на теле — Gothic Plate. В руках для бойца — топор Great Axe, для монаха — посох War staff с магией Stone Curse, для лучницы — Long War Bow, для чародея — магия Chain Lightning.

для певички — лук Long War Bow. На пояс — много-много колбечек со здоровьем и магией. На шею — Optic Amulet.

#### Секреты

Если а игре у вас возникли проблемы с деньгами и вы не знаете, как их достать, мы подскажем вам один хитрый способ обеспечения. Предметы в игре можно копировать. Причем, как оружие или доспехи, так и деньги. Делается это следующим способом. Необходимо:

- кинуть предмет на землю (желательно на лианное место);
- заполнить сумку с инвентарем таким образом, чтобы оставалось место только для этого предмета;
- положить на это место какой-нибудь ненужный предмет — один золотой или маленькую колбечку;
- отойти от копируемого предмета на расстояние видимости;
- закрыть сумку с инвентарем;
- направить героя на предмет и быстро нажать I (инвентарь), затем, когда герой подойдет вплотную к копируемому предмету (придется довольно долго потренироваться), нервно щелкнуть на ненужном предмете левой кнопкой мыши.

Предупреждаем, что сразу не получится: придется долго тренироваться! Кроме этого, стоит вам выбросить созданный предмет из мешка, как игра сразу его уничтожит. Поэтому рекомендуем сразу после создания предмета его продать.

Евгений Кондорин, Evil Laugh

#### Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОУАЕМ»

# GRAND THEFT AUTO



Издатель  
Разработчик  
Жанр

BMG Interactive  
DMA Design Ltd.  
стратегический action  
на микромашинах

Дата выхода  
Рейтинг

ноябрь 1997 г.  
★★★★★★★☆☆



Операционная система DOS или Windows 95  
Процессор 486DX4/100, рекомендуется Pentium  
16 Мб RAM  
VESA видеокарта с 1 Мб памяти  
Поддержка акселераторов, совместимых с 3Dfx

Определить жанр игры **Grand Theft Auto** очень сложно. На первый взгляд, это обыкновенные гонки на микроавтомобилях с видом сверху. При втором взгляде обнаруживается, что за вами кто-то гонится, а вы собираете боюсы и стреляете, т. е. перед вами аркада. И только поиграв достаточное время, вы понимаете, что **GTA** нечто большее, выходящее за рамки привычных жанров, и вам поигранию становится ясно, почему эта игра занимает верхние строчки мировых хит-парадов. **GTA** продолжает мысль, которую первыми сказали вслух создатели **Dungeon Keeper** — «Будь плохим». Здесь вы по-настоящему плохой, а лучшие игроки именуются не иначе как «враги общества». В **GTA** вы попадаете в современный город и должны делать там все, что захочется. Выбирайте любую машину, выбрасывайте на мостовую ее хозяина (не забывайте, что согласно условию задачи, вы преступник, и встать на путь неправоления невозможно) — и вперед! Вернее, на любой машине в любом направ-

лении по любой дороге на любой скорости. А можно и пешком. Для перехода на следующий уровень необходимо заработать определенное количество очков, но как вы это будете делать, зависит только от вас. Можно выполнять задания мафии, можно воровать и продавать машины, можно убивать всех вокруг — каждый противоправный поступок приносит вам некоторое количество очков. Можно делать все сразу или что-то одно: вы можете выбрать миссию, бросить ее на полпути и заняться чем-то более интересным — все определяется только вашим желанием. В **GTA** вы не проходите уровень, как в других играх, а просто живете в этом мире. Поэтому не может быть прохождения игры, как не может быть совершенства человеческой жизни. Есть только ряд полезных советов, которые сделают вашу игру веселее и разнообразнее.



## Управление

Управление в игре достаточно стандартно: стрелки — вперед, назад, влево, назад; Пробел — тормозить или, если вы не в машине, то перепрыгивать на бегу через автомобили или пролетать под ними (если это автобус или грузовик); Ctrl — стрелять или драаться; Z и X — переключать оружие.

В процессе игры вы почти постоянно видите на экране желтую стрелку. Эта стрелка указывает направление на следующий пункт, который необходимо посетить для выполнения очередной миссии. Именно направление на цель, а не путь к ней, который может быть весьма длинным и запутанным. Здесь могут пригодиться знания по ориентированию на местности: если вы двигаетесь курсом, расположенным под углом к направлению на цель, и это направление сильно изменяется, это означает, что цель близка. А если не изменяется даже при значительном угле между направлением на цель и вашим курсом, то очень далеко.

Если в данный момент вы не хотите выполнять задания, то просто не обращайте на стрелку внимания. Когда вы наберете то количество очков,

которое необходимо для перехода на следующий уровень, то появится красная стрелка, которая укажет путь к очередному боссу местной мафии. Он вас похвалит и откроет вам путь на новый уровень.

Серьезной проблемой в игре является сохранение. Вернее, его отсутствие. Сохранение происходит автоматически, когда вы проходите целый уровень, а пока вы в городе, сохраниться невозможно, что достаточно присорбно.

В игре полезно использовать функциональные клавиши:

F6 — пауза, во время которой вам покажут счет, необходимый для перехода на новый уровень, количество миссий и секретов на уровне и сколько из них вы уже выполнили и нашли.

F7 — повторить последнее сообщение от местной мафии, поступившее на пейджер, достаточно малозначительная информация.



- F9** — название района, в котором вы находитесь.
- F10** — повтор последнего сообщения, которое вы получили по телефону (конкретные указания по выполнению миссии).
- F11** — параметры экрана. Если вы запускаете игру под Windows, то сразу после запуска измените параметры экрана, т. е. по умолчанию выставлено 320x200, что является далеко не самым лучшим вариантом.
- F1-F5** — используются только при сетевой игре для переговоров между игроками

На игровом экране в левом верхнем углу показывается активное в настоящий момент оружие, броня и ключ от камеры (если они у вас есть), а в правом — текущий счет, количество оставшихся жизней и коэффициент, на который умножается каждое заработанное вами очко.

Выставляя параметры звука, поставьте SOUND на пару единиц больше, чем MUSIC. Хотя в игре отличные саундтреки, создающие ощущение живой музыкальной радиостанции FM-диапазона, лучше ими несколько пожертвовать в пользу рева мотора и звуков жизни города. Это необходимо, во-первых, чтобы слышать работу двигателя собственной машины: если мотор гудит резко, значит, все в порядке, а если начинает жалобно подвывать, работать неравномерно, значит, пора менять машину — долго она не протянет. А во-вторых, чтобы вовремя услышать дурацкую команду полицейских — «Freeze», которая предвещает их атаку на ваш автомобиль.

## Мир GTA

Когда вы начинаете игру, вам доступен первый уровень первого города Liberty City. Всего в игре три города по две части в каждом. Вернее, если посмотреть на прилагающуюся к игре карту, то видно, что все три города являются частями одного мегаполиса. Но они настолько различаются по своему ландшафту и по количеству различных моделей машин (часто уникальных для данной части города) на улицах, что их смело можно назвать полноценными городами.

Кроме анимации отличий, города различаются уровнем сложности игры, которая постепенно нарастает при переходе на каждый новый уровень. Усложнение выражается в том, что необходимо набрать больше очков, миссии мафии становятся все более за-

морооченными, а полиция более расторопной. Если в Liberty City полиция предпочитала действовать только на крупных автомагистралях и аплокс можно было отсидеться в небольшом переулке, куда она заходила очень и очень неохотно, то в других городах этот номер уже не проходит.

Пути зарабатывания очков в игре следующие:

- таранить машины. За каждый хороший удар вы получаете 10 очков.
- давить пешеходов — по 100 за каждого.
- воровать машины, выбрасывая их владельцы на дорогу. Также 100. Если сбежескраденной машиной вы заливаете ее же владельца, то получите 700 очков. А если вы угоните полицейскую машину и на ней зададите ее хозяина, то получите 7.000. За угон школьного автобуса дают всего 50 очков (наверное, это очень плохо — угонять школьные автобусы), зато за угон «Линкольна» платят 250.
- убить полицейского — 1.000 очков.

Если вы убиваете пешехода или полицейского из стрелкового оружия, то очки за то удваиваются, а если из огнемета — то умножаются на пять.

Украденные машины можно продавать. Покупают их в доках. При этом желательно, чтобы машина была в хорошем состоянии. На врезке указана цена, по которой продать автомобиль в отличном состоянии в различных городах. Если машина побита, то цена снижается пропорционально количеству имеющихся повреждений. Нельзя продавать ту технику, которая крупнее стандартного легкового автомобиля (т. е. грузовые машины и автобусы), а также полицейские машины (никто не хочет сориться с полицией). Если вы продаете две машины одной модели подряд в хорошем состоянии, то цена на вторую падает ровно наполовину. Третья и все последующие машины той же модели дешируют еще на 20-25 % каждая до тех пор пока цена не дойдет до 1.000.



## Цены на автомобили

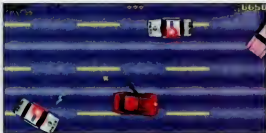
### в Liberty City

Beast GTS	12000
Contach	12000
Cosie	12000
Superbike	12000
Stinger	8000
Interceptor	8000
Classic	8000
Bulldog	8000
Italia	8000
TV Van	8000
Thunderhead	8000
Jugular	8000
Porka Turbo	8000
Penetrator	8000
Mundano	6000
Station	6000
Transit Van	6000
Repair Van	6000
4x4	4000
Regal	4000
Challenger	4000
Pickup	4000
Portsmouth	4000
Taxi	2000
Bug	2000
Bike	2000

### в San Andreas

Penetrator	12000
Beast GTS	12000
Porka Turbo	10000
Superbike	10000
Stinger	10000
Speeder	10000
Stinger Z29	8000
Roadster	8000
TV Van	8000
Mamba	8000
Bulldog	8000
Italia GT0	8000
Pickup	6000
Mundano	6000
Flamer	6000
Repair Van	6000
Transit Van	6000
Love Wagon	6000
Regal	4000
Vulture	4000
4x4	4000
Bike	4000
Portsmouth	4000
Taxi	2000
Bug	1000

Кроме этого существует ряд очень значительных бонусов, а также задания, выполнение которых влечет за собой приятные премии. Например, Kill Frenzy — задание заработать заданное количество очков за определенное время, причём полиция на чинимые в это время разрушения и убийства не обращает ни какого внимания. Если вы успели, то получите 25.000 очков премии. Или другой вариант, если заданте всех





кришантов а группе одним махом, то это также премируется. Вообще в игре поощряется «серийность», т. е. если вы убиваете второго человека, пока еще на экране не исчезли очки за убийство первого, то сумма удваивается; если третьего, то утраивается, и так до бесконечности. Тоже самое, если вы одним махом дадите несколько человек или взорвете несколько машин. На этом основан совершенно честный способ выиграть игру без каких-либо затруднений, но о нем а разделе советы.

В разбросанных по городу ящиках, кроме всего прочего, иногда встречаются бонусы, которые увеличивают коэффициент умножения ваших очков.

Но основным средством заработка является выполнение миссий мафии, которые не только приносят значительный доход (даже а случае частичного выполнения), но и повышают коэффициент умножения очков при полном выполнении. Коэффициент умножения 5 и выше позволит вам набрать необходимые 2-3-4-5 миллионов очень быстро.

Из всего разнообразия объектов и зданий в GTA на вашу жизнь оказывают серьезное влияние всего шесть (кроме дорог, туннелей и мостов, естественно).

- Доки, где вы можете продать угнанную машину.
- Больница. В ближайшей к месту ваш последней «гибели» вы начинаете игру (если у вас еще осталась «жизнь»), но без оружия и

бронежилета, которые были вам так дороги.

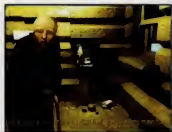
- Полицейский участок. Чем ближе к нему вы устроили погром на дороге, тем быстрее вам сядут на хвост.
- Автомастерские. Важнейшие места а городе. За деньги ребята-механики не только починят вашу машину, но и избавят вас от полицейского преследования. И ворот автомастерской вы выезжаете не только на почти новой машине, но и с абсолютно чистой биографией. Расположение асех автомастерских в городе а пути польза к ним надо знать наизусть — это залог вашего выживания!
- Магазины оружия. Там из вашей машины сделают бомбу с часовым механизмом: нажмите **Ctrl** и быстро убейте — через несколько секунд будет большой БУМ.
- И последнее — это телефон-автоматы. Они являются основным средством общения между вами и вашими клиентами на грязные дела. Более того, часть каждой миссии заключается в тонке от одного телефона до другого его строгим лимитом времени. Кто не успел, тот опоздал.

Все указанные объекты могут фигурировать как ориентиры в заданиях, и а этом случае путеводная стрелка иногда (обычно на последних уровнях) исчезает или показывает направление, в котором надо будет ехать потом, а не то, куда вы стремитесь а данный момент.

Чтобы жизнь малиной не казалась и вы не расслаблялись, в игре присутствует доблестная полиция. Она реагирует на ваши проступки не сразу, но уж если вы их допекли, то они выплывают мертвой хваткой и стянуть их вам поможет только автомастерская или бонус «взятка полицейскому», который встречается очень редко. Полицейских можно убивать, давить, взрывать, но их количество не уменьшается, а упорство растет, и они не успокоятся, пока не убьют вас.

Что же приводит к тому, что полиция бросается на вас? Таких поводов несколько, но среди них нарушения ПДД. Зато есть столкновение с полицейской машиной (похоже, это самое страшное преступление в игре), трехкратное убийство или десяткратный угон. Степень заинтересованности полиции вашей персоной показывается сверху экрана лицами полицейских числом от 0 (вы чисты перед законом) до 4 (все силы города брошены на вашу поимку).

В связи со странной шкалой тяжести преступлений принятая местной полицией, есть следующий хит. Если вам необходима машина, но вы не хотите драгнить полицию и вам плевать на столкнов за угон, то стрельните дважды раза по машине из пистолета. Ее хозяин испугается и убежит. Вам достанется машина, а преступление вы совершите намного меньшее, чем угон — просто стрельба на улице. Вы можете повторять это операнно до ста раз, прежде чем полиция обратит на вас внимание.





## Выполнение миссий

Обычно задание на миссию вы получаете по телефону, которые помечаются красной стрелкой. Причем на выбор предлагается несколько телефонов, и соответственно, несколько миссий. В некоторых городах задание выдается сразу, как только вы попадаете на уровень. Можно иногда «нарваться» на миссию просто, угнав машину. Сев в нее, вы получаете сообщение о том, что эта машина должна быть доставлена в определенный район — вот вам и ничило миссия.

Каждая миссия состоит из нескольких частей. Обычный набор следующий: съездить, забрать что-то (машину, бомбу, чемодан с деньгами) и доставить в указанное место. В этой части миссии нет контроля времени, и ее можно выполнять как угодно долго. После этого необходимо срочно найти конкретную телефонную будку и ответить на звонок, тут уж надо жить по газам. Затем снова что-то куда-то доставить. После этого миссия считается выполненной. Но совсем не обязательно, что так будет всегда — существует масса вариантов. В принципе, ни одна миссия не повторяется. Чаще всего обязательно вынуждать в смысл миссии, достаточно следовать указаниям желтой стрелки — и все получится. Тем не менее, советуем обращать внимание на все поступающие сообщения. Они быстро исчезают, даже если выставить скорость текста slow а меню options. Поэтому нажмите пузу и P10 и спокойно прочитайте, что от вас хотят — это избавит вас от лишнего проблем в заключительной части каждой миссии, когда вы приехали на место, и не знаете, что делать.

## Советы

Если уж вы можете выбирать любую машину, то всегда выбирайте самые крутые тачки. Это даст вам запас скорости и маневренности, которые необходимы человеку, живущему на грани риска. Для максимального торможения нажимайте одновременно тормоз и задний ход — машина встанет как вкопанная.

Если вас интригает вой автосигнализации только что угнанной со стоянки

машины, просто выйдите из нее, а затем садитесь снова, и она заткнется.

Хотите почувствовать себя настоящей кинозвездой? Помните фильм «Скорость» с Сандрой Буллок? Тогда возьмите автобус где-нибудь в районе North Fort Law и съезжайте к югу. Главное — держите скорость не ниже 50 миль в час.

В городе Liberty City (во второй части) в районе North Fort Law находится военная база с танком. Чтобы добраться до него возьмите автобус или грузовик (любую достаточно большую машину, через которую вы не можете перепрыгнуть при нажатой клавише Пробел, а проползаете под ней). Поставьте ее так, чтобы хвост упирался в ворота. Выходите из машины. Обойдите ее сзади и ползите под ней в направлении ворот. Вы сможете пролезть и под воротами! Танк в игре относится к секретам, о которых говорится в специальном разделе, но этот способ, добраться до него, является универсальным для многих ворот и действует на всех уровнях.

Чтобы вращать башню танка, нажмите Tab и левую или правую стрелку.

Двигаясь на мотоцикле или супермотоцикле, вы можете ехать по белой полосе, разделяющей встречные полосы движения — в этом случае вам не грозит столкновение ни с каким транспортным средством. Аналогично, достаточно безопасным является езда по белой линии по правой или левой кромке дороги.

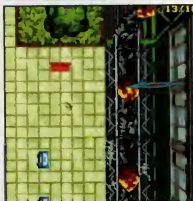
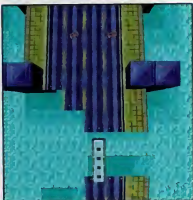
Если вам необходимо попасть в район, в который нельзя проехать на машине, вместо того, чтобы идти пешком, используйте мотоцикл. А еще лучше — супермотоцикл. Это намного быстрее и приятнее.

В городе San Andreas встречаются здания, на крышах которых можно подняться по лестнице. Заезжайте туда на супермотоцикле и прыгайте по домам с крыши на крышу — гарантируется масса острых ощущений. Кроме того, поднявшись не пойдете за вами, если вы поднимаетесь по лестнице.

Когда вы едете на мотоцикле, то держите нажатой клавишу стрельбы (по умолчанию — Ctrl). В этом случае при столкновении, когда мотоцикл опрокинется, вы не упадете на мостовую а бессознательном состоянии, а продолжите движение, но только уже пешком. Этот прием сэкономит немного времени в случае преследования вас полицией.

Если у вас высокий коэффициент умножения очков и еще много жизни, в скрывшись от погони в автомастерской вы не можете, то чтобы сохранить коэффициент, выгоднее быть убитым или погибнуть от взрыва, чем подвергнуться аресту. Зато если у вас есть

ключ, то лучше быть арестованным, так как в этом случае вы сохраните свое оружие.



После того как вы украли и продали а доке много автомобилей, расстреляйте один из них (убедитесь, что машины стоят на причале) — он взорвется, а от него взорвется и другие, и вы получите много денег, а причуду к тем, которые уже получили за продажу.

В районе South West Brix города Liberty City доки, где покупают краденые автомобили находятся достаточно близко от автомастерской. Когда у вас уже высокий коэффициент умножения — 5 и выше, можно бросить все и заниматься только продажей автомобилей. Держите одну машину на случай бегства. Когда полицейские наконец-то поймут, что происходит, и приедут за вами, быстро гоните в автомастерскую, чтобы сорваться с их крючка. Кроме того это прекрасный момент, чтобы заставить несколько «легавых».

Когда за вами гонится полицейская машина остановитесь на трассе и начните потихоньку двигаться назад. Полицейский остановит свою машину перед вами, развернет ее боком к вашей (так, что ваши машины образуют букву Т), и вылетит и нее. Удар по газам, полицейский размазав по асфальту, а вы получили свою тысячу очков.



Если вы убегаете от полицейского пешком, то, во-первых, старайтесь не бежать по прямой, т. к. полиция стреляет очень метко. А во-вторых, избегайте путь навстречу едущим машинам и перепрыгивайте через них: полицейские прыгать не умеют и будут вынуждены обогать их. Если рядом с вами есть большая машина (автобус или бензовоз), то забегите за нее, а когда полицейский тоже начнет обогать ее, проскочите под ней. Пока полицейский полностью обогат машину, вы уже успеете сесть в его собственный автомобиль и уехать.

Как украсть и сохранить полицейский автомобиль? Украдите любой автомобиль и поставьте его недалеко от автомастерской, затем убейте трех человек. Когда приедет полицейский, чтобы пресечь ваши безобразия, убейте его и заберите его машину. На ней подъезжайте к подготовленной заранее машине, пересаживайтесь в нее и уже из нее выезжайте в автомастерскую. Всп! Полиция вас теперь не преследует, а полицейская машина спокойно ждет на улице.

Если вы уходите от погонни на автобусе (coach), то каждый полицейский автомобиль, который арестует сзади а ваш автобус, сразу взрывается, а вы получаете деньги за убийство полицейского.

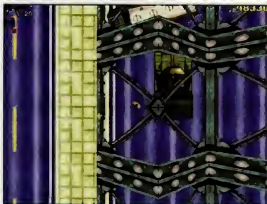
При желании можно угнать поезд. Для этого поднимитесь по лестнице на посадочную платформу и дождитесь прибытия поезда. Будьте осторожны, не наступите на рельсы — они под напряжением, а это не очень полезно для здоровья. Когда поезд подойдет и откроет двери, нажмите **Enter** — и вы пассажир. Затем нажмите **Ctrl** — теперь вы можете управлять поездом. Чтобы выйти из поезда, надо положить его к посадочной платформе, остановиться так, чтобы все двери выходили на платформу, и снова нажать **Enter**.

Дождитесь прибытия поезда и, когда пассажиры выйдут на платформу, начните стрелять по ним. Они перепугаются, побегут обратно к поезду и поджарятся на рельсах. После этого садитесь на поезд (клавиша **Enter**), ежайте до следующей остановки, там выходите (еще раз **Enter**), снова лугайте пассажира стрельбой, снова обгоревшие трупы, опять садитесь в поезд, и так до бесконечности.

На любом уровне, где ходят поезда, на машине подъезжайте к самым рельсам (это возможно только на посадочной платформе). Но не заезжайте на них — это опасно! Затем с помощью другой машины затолкайте первую на рельсы — она взорвется. Когда прибудет поезд, он не сможет полностью полойти к посадочной платформе и будет вынужден открыть двери там, где вы заставили его остановиться. Пассажиры начнут выходить прямо на рельсы, которые находятся под напряжением — секунда, и перед вами лежат обугленные трупы. Но это еще не все. Идите к последнему вагону и ждите прибытия второго поезда. Прекрасное крушение! Денег за это дадут немного, но все равно приятно.

Помните тех парней-будистов, которые ходят группами по 5-6 человек в оранжевых одеждах под бубны и песни собственного исполнения? Приготовьте кулаки, подойдите к первому а их колонне и встаньте у него на пути. Когда он крикнет «Хей!» или «Watch out!», ударьте его — и вы станете главой этой процессии. Теперь вся компания будет следовать за вами, как бы вы ни пегали. Поводите их, пока вам это не надоест или пока вы не найдете огнемёт или автомат. Тогда останавливайтесь и расстреливайте их в упор.

Если вы не хотите или не можете выполнять миссии, повышать коэффициент умножения и т. п., то есть абсолютно честный способ выиграть игру. Надо воровать машины и ставить их где-нибудь а переулке вплотную друг к другу. Когда их наберется достаточно много, выстрелите несколько раз в одну из них, чтобы она взорвалась. Осталь-



ные машины тоже взорвутся, и вы получите гораздо больше очкоа, чем вам необходимо. Для большего эффекта ставьте машины так, чтобы от одной машины взрывалась не одна, а сразу несколько — это принесет гораздо больше денег. Так, двадцать две машины, дали мне более двухсот миллионов очкоа. Только не забудьте приготовить скоростной автомобиль и развезать путь до автомастерской, так как после взрыва вся полиция города насядет на вас.

## Секреты

В игре очень много секретов и скрытых бонусов. Их обнаружение обязательно для прохождения игры (апрочеа, как и любой или даже всех миссий), но они делают игру веселее. Полный список известен, навсрное, только разработчикам игры. Здесь перечислены некоторые из этих секретов, а основано связанные с самой большой шуткой разработчиков — возможностью прокатиться по улицам города на танке.

В городе Liberty City, во второй части, а районе North Fort Law находится аэиная база с танком. Чтобы проникнуть на базу, используйте машину скорой помощи, полицейскую машину или бензовоз. К сожалению этот танк не может стрелять, но гусеницами он подавит столько машин, что это принесет вам не одну тысячу очкоа. Однако при слишком большом числе столкновений танк взрывается, также как и любая другая машина. И не полускайте полицейского к вашему танку — он способен с легкостью вытащить вас из него также, как из любой машины.

Еще два танка можно найти также во второй части Liberty City а доках района Northwest Estoria — это южнее района Kings. Но они также не могут стрелять. Можно только кататься, хотя и это немало.

В городе Liberty City ежайте в район Law Island, это между Estoria и Brix. Там возьмите супермотоцикл около дома справа от моста и не спеша поезжайте к северо-востоку в проход между



▲ до и после ▼





2) Southeast Richman — самый восточный край района Richman. Заходите в парк. Там вы найдете еще один танк под решеткой в подземном гараже. Вход в него находится восточнее и проходит по длинному подземному коридору. Идти туда лучше пешком: въехать-то на машине можно, но вот выезжать будет тяжело.

Город San Andreas, первая часть. Езжайте в район Northeast Sunview.

Там, двигаясь на север, проезжайте сквозь оружейный магазин, затем сквозь дом (проезд находится немного справа). Продолжайте движение прямо по причалу, когда он закончится не останавливайтесь, а ездите по воде, по самой темной ее части — там находится невидимая дорога, которая приведет вас на остров. На острове вас дожидается танк.

Город San Andreas. Езжайте в район North East Richman. Там на газоне вы найдете зеленый Penetrator. На нем надо ехать строго аперел. Вы проедете по узкому проходу между домами и выскочите на трамплин, с которого прыгните и перелетите длинный водоём. Когда вы приземлитесь то получите Insane Stunt Bonus в 50.000 очков. Но чтобы успешно совершить этот прыжок, необходим очень сильный разгон. Вы должны гонять прямо с места, где нашли машину, и на секунду не сбавлять скорость и не сворачивать ни на полградуса. На трамплине справа от вас будет ящик с огнеметом и очередным Kill Frenzy — не отвлекайтесь на него, потом возьмете. Хорошей идеей будет (чтобы не зарезаться в какую-нибудь машину) заранее поставить на дороге, которую вам предстоит пересечь во время разгона, пару машин поперек движения, перекрыв для всех путь и тем самым организовав для себя безопасный коридор. Повторяю — вам необходим максимальный разгон.



San Andreas, первая часть. Район Central Richman, южнее района Soviet Hill. На дорожке перед домом припаркован супербагги.

San Andreas, вторая часть. Езжайте к госпиталю в районе Atlantic Heights. Он находится между центральной и западной частями района. В центральной части госпиталя находится проход с севера на юг. Идите по нему на юг, и на газоне между деревьями найдете супербагги.

Город Vice City, первая и вторая части. Отправляйтесь на острова в район Vice Beach. В южной его части пройдите по пешеходному мосту до военной базы (вы должны быть хорошо вооружены), убейте там всех, захватите танк и вдоволь стреляйтесь. Проход, соединяющий остров с материком и пригодный для движения техники, появляется в южной его части после того, как вы забрался в танк.

Тимофей Макаров

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

домами. Здесь вы найдете трамплин, с которого надо прыгнуть на островок. Большая скорость здесь не нужна. Гораздо важнее точно прицелились. После прыжка вы должны приземлиться в средине возмущенной части островка. Приземление справа или слева от нее приведет к взрыву. Обойдите весь остров, и вы найдете много полезного, включая ракетную установку (только во второй части). Для возвращения необходимо прыгнуть обратно, но это уже проще, так как надо только ровно въехать на трамплин на острове, а с приземлением не будет никаких проблем.

Город San Andreas, вторая часть. Езжайте в левый нижний угол карты. Там находится трамплин. Возьмите супермотоцикл, стоящий слева в кустах. Он зеленый и потому его плохо видно. Небольшой разгон и прыжок. Разгон должен быть именно небольшой, так как, с одной стороны, супермотоцикл весьма приемистая машина и вполне достаточно короткого разгона, а с другой — там где вы приземлитесь очень мало места для торможения — лишнее ускорение на старте, и вы в воде. Подойдя к символу информации, вы получите сообщение «The doors to destruction are now open» — «Открыты двери к разрушению». Прыгайте обратно. Теперь для вас открыты два секрета:

1) East Marina — танк на военной базе: уж здесь вы вдоволь настреляетесь.



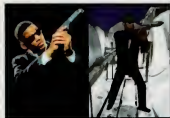
# MEN IN BLACK

PC  
ROM

Разработчик Design League  
Издатель Cronic Entertainment  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр adventure  
Рейтинг ★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95.  
Процессор — Pentium 100 (рекомендуется — Pentium 133).  
Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется — 32 Мб).  
Привод CD-ROM — четырехскоростной (рекомендуется — восьмискоростной).  
Видорежим — SVGA 640х480 16-bit color (рекомендуется 3Dfx).  
Видеопамять — 1 Мб RAM (рекомендуется — 2 Мб).  
Прочее — звуковая плата, 4 Мб на жестком диске (максимально — 40 Мб).

Фильм Барри Зонненфельда «Люди в черном» (1997 г.) произвел настоящий фурор. Несмотря на заверения многих критиков, что фильм будет нитерсен лишь истинным любителям фантастики, уже через несколько недель он занял первое место по промскому в кинотеатрах Америки. Необычный сюжет, захватывающее действие, прекрасные актеры (Томми Ли Джонс, Уилл Смит) обеспечили фильму потрясающий успех. И вовсе не удивительно, что вскоре было объявлено о выходе одноименной игры. Малозвестный разработчик *Design League* под руководством столь же мало известного издателя *Cronic Entertainment*



приступил к реализации этого проекта. Выказывались опасения, что игра не удастся по различным причинам. Одни утверждали, что она может оказаться неинтересной из-за полного копирования сюжета фильма, другие

— из-за возможных графических недостатков (ведь игра создавалась в очень сжатые сроки). Но вот работа закончилась, и все сомнения развеялись. Многих *игроменов* ожидал шок. Во-первых, сюжет игры во многом отличается от сюжета фильма. Так что вам не придется на своих компьютерах повторять то, что и так уже исполнено актерами на экране. Во-вторых, качество оказалось почти на высоте. «Почти» — это результат того самого недостатка времени. Игра полностью трехмерная. Перспектива от третьего лица и удобное положение камеры обеспечивают хороший обзор. 3D-модели основ-



ных героев: агента J (Уилл Смит), агента К (Томми Ли Джонс) и агента L (Линда Фьорентино). Все это создает потрясающее ощущение. Единственным недостатком графики, пожалуй, являются заранее отрендеренные фоны (поэтому вы порою не можете пройти туда, где стены или других помех нет). Но одновременно именно это обеспечивает невысокие аппаратные требования игры. Конечно, некоторых *игроменов* не устроит такой невысокий для нынешнего времени уровень графики, но, несмотря на все это, игра действительно стоит затрачиваемого на ее прохождение времени.

Музыка в игре обычно служит сигналом того, что надо быть настороже: скорее всего впереди вас будут ждать большие неприятности. Впрочем, именно поэтому музыка играет почти постоянно. Но, к счастью, она выполнена очень качественно и абсолютно не раздражает. Все уровни в игре тщательно проработаны, и решение головоломок не вызывает особой головной боли. А вот перестрелки и драки, наоборот, иногда очень утомляют своей сложностью (хотя, в общем-то, в рукопашную победить компьютер не сложно). Дело в том, что компьютерные противники почти всегда придерживаются одной тактики ведения боя: они подбегает к вам (в этот момент их можно немного побить), потом, если вы встаете в блок, немного машут руками и ногами, затем отходят подальше, пытаются заставить вас раскраситься, и напоследок опять бросаются вперед. И так до тех пор, пока не падают замертво.

А вот с перестрелками — гораздо сложнее. Ваш противник никогда не промахивается, если вы стоите на месте. Поэтому для того, чтобы избежать попадания, вам придется постоянно двигаться. Другой вариант — это начать стрелять первым, но это, к сожалению, не всегда возможно.

В целом профессиональных *игроменов* прохождение игры вряд ли затрунит, а вот игрокам с уровнем пониже придется затратить немало времени. Но все равно игра покажется интересной и тем, и другим.



Добро пожаловать в штаб-квартиру Людей в Черном! Мы — секретное, никому не подвластное, пока неофициальное Государственное Агентство. Наши агенты являются работниками иммиграционной службы и следят за всеми действиями инопланетян на Земле. Мы работаем секретно. Мы существуем в тени. И одеты мы в черное. Мы — последняя линия защиты. Наша задача — защитить родную планету от отбросов Вселенной.

Мы должны обладать сильным духом и телом, быть умными и нести бремя своей службы в любых обстоятельствах. От нас потребуются все наши способности, чтобы разрешить, потенциально опасные проблемы. В этом нам поможет сила наших рук и ног, или, в крайнем случае, оружие семи типов. Только лучшие становятся Людьми в Черном (MiB), и только опыт позволяет им оставаться в живых.

Во время выполнения миссий *исромяны* побывают на самых разнообразных территориях: от Арктики до джунглей Амазонки. Вся информация о задании вы получите прямо перед его началом. Вы, и только вы будете решать, какой агент отправится на выполнение

нелегкой миссии. Их трое — выбирайте разумно. Если у вас есть опыт, то огромный выбор оружия и снаряжения будет в вашем распоряжении. Здесь же, в штаб-квартире Людей в Черном, у вас есть возможность потренироваться в стрельбе, точных прыжках и борьбе.



## Оружие



**Стандартный пистолет**  
(Standard Side Arm)

Это полупавтоматическое энергетическое оружие поступило в распоряжение службы «Люди в Черном» а средние восьмидесятых годов а ответ на повышение количества внешнего контрбандного оружия на улицах города. Не-

смотря на то, что оно мало кого может сразу остановить, удобство в обращении, небольшие размеры и большой запас делают его незаменимым в арсенале агентов.

### «Шумный сверчок» (Noisy Cricket)

Он используется ради своей беспреследовательной огненной силы. Он идеально подходит для прикрытия во время секретных операций и обладает огромным разрушительным потенциалом. Единственное неудобство — жуткая отдача. Новички часто получают это оружие, а



агенты с опытом даже делают ставки на то, как далеко улетит стрелок. Правда, эта практика сильно осуждается новым отделом Агентства, организованным специально для борьбы со злыми шутокми над новичками.



**Деатомизатор, четвертая модель**  
(Series 4 De-Atomizer)

Это логическое продолжение стандартного пистолета в увеличенном размере, но с меньшей вместимостью магазина, рассчитанного на более мощные патроны. Будучи смертельным в руках точного стрелка, это оружие замечательно смотрится вместе с фирменными записками для майнот «Люди в Черном». Поэтому-то оно и стало столь популярным у стиличных, уверенных в себе агентов всего Департамента.



**Пульсарный бластер**  
(Pulsar Blaster)

Одноствольный пульсарный пистолет был первым оружием класса «Пульсар», подаренным службе «Люди в Черном». Пульсарное оружие выстреливает мощным светом ежой энергии, при этом наносит большой вред, чем что бы то ни было. Это вооружение часто

## Управление

**Esc** — вызов меню;  
**F1** — просмотреть ранее назначенные клавиши;  
**F2** — опции;  
**F9** — загрузить игру;  
**F10** — сохранить игру;  
**↑** — идти вперед;  
**↓** — идти назад;  
**→** — поворачивать направо;  
**←** — поворачивать налево;  
**Shift + ↑/↓** — бег вперед или назад;  
**Shift + ←/→** — быстрый поворот направо или налево;  
**Ctrl + ↑** — прыжок вперед;  
**Ctrl + ←/→** — маленький прыжок вперед или влево (это вымисляла Крофт);

**Alt + ↑** — удар ногой;  
**Alt + ←/→** — удар рукой справа или слева;  
**Alt + ↓** — блок;  
**Alt + Ctrl + ←/→** — перемещаться, не выходя из стойки, направо или налево;  
**Caps Lock** — вызов инвентаря;  
**Ins** — переключать иконки;  
**Del** — бросить предмет;  
**Home/End** — последовательно сменить оружие;  
**Page Up/Page Down** — последовательно сменить предметы;  
**1 - 9** — выбор оружия;  
**Пробел** — использовать (если в руке есть что-то) или взять (если что-то лежит перед вами).

использовалось во время межзвездных конфликтов для того, чтобы, к примеру, позбить николетящих космических кораблей. Несмотря на то, что этот тип оружия редко используется против отдельных личностей, он пользуется большой популярностью в экстремных ситуациях, связанных с немными видами противников (например, «жуками»).



**Ручная пульсарная пушка (Pulsar Arm Cannon)**

Этот трехствольный члн семьи пульсаров является наиболее мощным оружием на Земле. Только наиболее опытные члены организации «Люди в Черном» удостоиваются чести носить и пользоваться по своему усмотрению этой пушкой. Хотя это никогда не было доказано, считается, что выстрел одного из этих орудий сбил Космическую лабораторию в начале 70-х.



**Резонансный карбонизер (Reverberating Carbonizer)**

Резонансный карбонизер — любимое оружие на космическом «черном рынке». Он пользуется большим спросом из-за своей убийственной мощности и малой стоимости производства. Карбонизер содержит заряд органического полуразумного вещества, которое путем воздействия на нервные волины повреждает клетки мозга. В основном агенты не любят это оружие, так как из-за своей зависимости и органического вещества его использование может привести к непредсказуемому результату. В историю Агентства навсегда вошел случай, когда партия карбонизерной ливачилась чувствовать, и при нажатии на курок упорно испускала лишь успокаивающие волны.



**Нейролизатор (Neuralyser)**

«Люди в Черном» используют нейролизаторы для стирания воспоминаний обочих граждан в случае, если те ста-

ли свидетелями висенной активности. Нейролизаторы блокируют нервные импульсы в человеческом мозгу, а также делают объект, подвергаемый облучению, неискоторое время исподвижным и нечувствительным. Из-за урезанного бюджета агенты теперь получают нейролизаторы только с ограниченным боезапасом. А также агентов просят использовать их экономно и, естественно, очнь аккуратно.

## Драка (Hand to Hand Combat)

Когда патронов для вооружения остается слишком мало и высокая технология уже ничем не может помочь, агентам остается только одно: использовать свои собственные боевые навыки. Удары руками и ногами, конечно, не так эффективны, как супермощный бластер, а посему не стоит переоценивать их силу. Но порою в кризисных ситуациях хороший хук справа остается единственным другом, опорой и способом выживания для агентов.

## Агенты

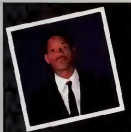
Во время первого уровня игры, в городе, вы сможете управлять только Джеймсом Эдвардсом. В дальнейшем вы сможете сами выбрать одного из обычных трех агентов, а также одного секретного. В принципе, между ними нет большой разницы, кроме как в стиле ведения боя. Но, несмотря на разные стили, набор ударов все равно остается одинаковым: хук слева, хук справа, удар ногой и блок. Один из трех агентов — женщина, но это абсолютно ничего не значит: она ни в чем не уступает мужчинам (а ее удар ногой даже лучше). Таким образом, уже ко второму уровню у вас появится возможность выбирать.

## Противники

Почти все встречаемые в игре персонажи (кроме вас, естественно) являются пришельцами. Почти все они упорно видят в вас угрозу своему жизненному состоянию, в потому без промедления бросается в драку. Но порою попадают существа, готовые сотрудничать. Очень трудно угадать, какие намерения у существа, направившегося к вам. Так что приходится рисковать, выясняя, чего от вас хотят.

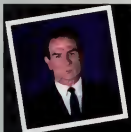
Существуют противники трех типов. Первые упорно маскируются под людей (и может, они и на самом деле люди?). Называются головорезами. Они очень слабые, из самого плохонького оружия убиваются за три выстрела и, даже если вы вступите в драку, пинать их придется издалека. Второй тип — ярко выраженные пришельцы. Очень выносливы, ваши выстрелы из слабого оружия ничего для них не значат. Правда, если вы добьетесь из ручной пульсарной пушки, они издалека про-

## Агенты



**Агент Джей (J)**

Настоящее имя — Джеймс Эдвардс.  
Бывшая профессия — нью-йоркский полицейский.  
Характеристика — подвижный, отличная реакция, немного неопытен.  
Стиль борьбы — уличные драки.



**Агент Кей (K)**

Настоящее имя — неизвестно.  
Бывшая профессия — неизвестна.  
Характеристика — более 30 лет работы, огромный опыт.  
Стиль борьбы — бокс.



**Агент Эл (L)**

Настоящее имя — доктор Лаурель Вивер.  
Бывшая профессия — работница morga Нью-Йорка.  
Характеристика — прекрасные боевые характеристики, не достает опыта.  
Стиль борьбы — кикбоксинг.

**Агент Икс (X) (становится доступным только после ввода кода)**

Настоящее имя — неизвестно.  
Бывшая профессия — неизвестна.  
Характеристика — один из основателей агентства «Люди в Черном», боец высокого класса.  
Стиль борьбы — бокс.

стоят на своих двоих (четыре). Кстати, у них часто бывает достаточно мощное оружие, которое и с вашим может поспорить. Так что старайтесь стрелять перемычками. Третий тип — это нечто напоминающее мелузу, только плавающую в воздухе. Существует два типа «мелуз»: простые и модифицированные. Первые убиваются элементарно, и, если их много, будьте начеку! Вторые же — очень опасные противники, обладают мощным оружием и не промахиваются издалека (в то время как вы не можете попасть в них с большого расстояния — размеры у них маленькие!).

## Советы

Не забывайте обыскивать трупы (фу, галстук) ранее убитых вами инопланетян. Для этого истинно рядом с трупом и нажмите **Пробел**. Если не получится сразу, попробуйте заходить с разных сторон. Кстати, замечен интересный глюк: вы можете проходить сквозь трупы, как привидения! Хотя это они должны быть привидениями, а уж никак не вы.

Всегда собирайте валяющиеся аптечки, предметы и патроны.

Лечитесь тогда, когда у вас мало здоровья, а впереди много монстров. Чтобы вылечиться, надо зайти в инвентарь (нажать **Сара Lock**), а затем щелкнуть по ящикам с лекарствами. Большой всегда лечит до конца, маленький прибавляет 30–40 %.

## Прохождение

### Нью-Йорк (New York)

Идите вперед и зайдите в первую дверь слева. Идите в левую дверь. Убейте головореза.

Видите мигающую красную лампочку? Подойдите к ней и нажмите **Пробел**. А, так это бомба! Чтобы ее обезвредить, надо щелкнуть мышью по проводку, когда загорится красным светом самое большое деление. Вернитесь в предыдущую комнату: здесь уже появился новый головорез. Убейте его. Идите в комнату справа и убейте головореза. Подойдите к окну и нажмите **Пробел** (в дальнейшем выполняйте действие). Спуститесь вниз по лестнице на один пролет. В вас начнут стрелять. Чтобы избежать попадания, надо встать сразу за лестницей и прыгнуть вперед тогда

после выстрела. Прыгайте через пролом в переделах в помойку. Убейте двух головорезов, затем пните ногой дверь из помойки. Выходите, идите направо и убейте головореза. Идите вперед и убейте двух головорезов. Ударьте ногой стену перед вами где-то посередине — откроется проход. Идите вперед и убейте головореза. Прыгните на самый дальний ящик справа. Теперь прыгайте от ящика к ящику, пока не поднимитесь до лестницы. Выполните действие. Убейте головорезов. Идите к правой секции крыши и прыгните на следующую крышу. Убедитесь в том, что вы стоите максимально на краю перед прыжком. Убейте головорезов. Перепрыгните на следующую крышу. Убейте инопланетянина, затем возьмите у него иголу.

### Штаб «Людей в Черном» (Men in Black Headquarters)

Когда вы попадете туда в первый раз, обязательно зайдите в комнаты тренировок (Shooting Gallery). Там вам предстоит потренироваться в стрельбе, прыжках и умении драться. Если вы все пройдете успешно, то сможете кроме стандартного пистолета брать на задание и что-нибудь помощнее.

Каждый раз перед началом миссии делайте следующее:

1. Идите в комнату выбора персонажа и выберите того, кем будете управлять в данной миссии.
2. Если вы уже побывали в комнатах тренировок, то не забудьте взять с собой какое-нибудь супероружие.
3. Затем идите к отделу транспорта (Transport Area).

### Первая часть первой миссии — Арктическая Станция (Arctic Station)

Сначала войдите в здание прямо перед вами, затем пройдите в кориниевую дверь. Личный компьютер не работает из-за отсутствия питания. К этому вернемся позже. Откройте сейф под столом и возьмите факел. Выходите из комнаты. Идите налево. Зайдите в маленькое здание в конце дорожки, возьмите ключ-карточку. Выйдите и идите вверх, войдите в здание, затем — в кориниевую дверь справа. Возьмите дробовик. Выходите из комнаты и про-

ходите через маленький коридорчик слева в другую комнату. Откройте шкафчик и сразу отскочите, иначе в вас попадет заряд из дробовика. Идите в следующую комнату и поднимите



дробовик. Теперь идите к открытому шкафчику, откройте меню, возьмите упавший пакет лекарств. Возвратитесь в основную комнату и пройдите через кориниевую дверь слева на кухню. Идите к дальнему концу комнаты и быстро разворачивайтесь — на вас нападут. Убейте головореза. Обойдите убитого парня. Откройте дверь в подвал, спуститесь. Используйте дробовик на качающемся куске мяса, возьмите упавшую пулю. Идите по лестнице на улицу. Вы увидите кого-то, пытающегося открыть дверь. Убейте его. Получите патроны. Пройдите через дверь и выполните действие перед выключателем на стене. Два раза поверните рычаг: теперь появилось электричество. Вернитесь на кухню, а затем вообще уходите из этого здания. Идите вниз до упора. Заходите в левое здание. Бросьте кусок мяса у мисок и возьмите всякие полезные штуки, которые раньше лежали под собакой. Затем выполните действие на телеграфе в щелкните мышью, чтобы передать сообщение. Выйдите из здания. Попробуйте один раз открыть дверь напротив, а затем начните пихать ее ногой, пока не откроется. Идите к концу комнаты, убейте доктора, который нападёт. Возьмите у него шприц, затем выходите. Используйте шприц на себе самом. Возвратитесь в самую первую комнату, где раньше не работал компьютер. Теперь вы можете с ним работать. Пароли: «Daizu» (написан на фотографии рядом с компьютером). Используйте компьютер, чтобы включить экраны безопасности. Возвратитесь в главную комнату, идите



к столу внизу, посмотрите на экраны. Особенно — на третий. Ага, теперь вы видите, куда ушли инопланетяне. Вот туда вам и дорога (если забыли, то надо идти к дому, где вы включали электричество).

## Вторая часть первой миссии — Арктическое подземелье (Arctic Underground)

Бегите вперед и поворачивайте направо в конце зала, еще раз направо, а затем бегите вперед через асфальт экран и открывайте дверь. Пробегите через зал и поворачивайте еще раз направо. Пробегите через очередной зал и откройте дверь перед вами. Бегите по этому коридору. Войдя в дверь, вы должны уви-



деть 4 «медузы». Используйте факел и держите это. Идите направо к двери в шупальцах. Встаньте так, чтобы шупальца вас касались — дверь откроется. Убейте «медузу». Идите по проходу, поворачивайте налево и войдите в дверь. Убейте «медузу», войдите в левую дверь. Убейте инопланетянина и возьмите красный ключ. Выйдите. Войдите во вторую слева дверь, убейте пришельца. Возьмите синий ключ и активируйте пульт где-то посередине комнаты. Войдите по вторую справа дверь, убейте инопланетянина, активируйте пульт, у которого он стоял. Щелкните на верхнем левом кругу диаграммы, которая зажигается, когда на нее попадает курсор. Затем выйдите из комнаты и убейте инопланетянина. Теперь нужно выйти через дверь справа. Пробежите на еще один экран по коридору и встаньте на платформу. Выполните действие на пульте справа от платформы — и прилетит аэролет, который спасет вас.



## Первая часть второй миссии — Амазонка (Amazon)

Идите вперед до тех пор, пока вас не остановит охранник. Разрешите ему обыскать вас. Пройдите через ворота и бегите вперед до следующего экрана, поверните направо и войдите к госпиталь. Пройдите в следующую комнату, убейте доктора и возьмите у него кредитную карточку. Выходите через ворота, не используйте кредитную карточку на терминале, чтобы купить билет. Опять пройдите через ворота и идите в здание слева. Убейте обоих парней. Поднимитесь по лестнице и прибейте голову, который бросится на вас. Используйте билет на ближайшей двери слева два раза. Выходите наружу и бегите к госпиталю, а затем — по проходу между больницей и стеной. Щелкните по граффити (рисунку) на стене справа. Вбегите внутрь и убейте стражника до того, как он выстрелит. Поднимитесь по лестнице и прыгните через перила на сломанный балкон около лестницы. Поднимитесь по лестнице, убейте стражника на крыше, затем возьмите у него ключ от крыши. Откройте люк и спуститесь вниз. Прочитайте заметку на столе о загадках рельефных изображений, затем поднимите рельефное изображение с пола. Идите налево, поднимите с пола ключ от шахты. Выйдите из дома, опять пройдите сквозь потайной ход а стене. Бегите направо, пробежите мимо шахтеров, которые попытаются вас остановить. Теперь осторожно бегите между вспышками света, чтобы избежать ранений. Используйте ключ от шахты на двери.

## Вторая часть второй миссии — Храм Амазонки (The Temple of the Amazon)

Перейдите по мосту и войдите в шахту. Сразу достаньте оружие. Вы услышите крики, и потом из левой шахты выбегит человек, которого будет преследовать инопланетянин. Такой тип инопланетян вы еще не видели. Его очень трудно убить: требуется много патронов или умение классно драться. После того как убьете его, зайдите в шахту, из которой он появился. Рядом с умирающим шахтером валяется рельефное лицо. Поднимите его. Выходите из этого отвлечения шахты и идите теперь в правое. Убейте «медузу» (она появится



справа из-за опоры) и бегите вперед. Как только увидите пришельца, стреляйте в него. Теперь прыгайте по камням (перед этим лучше сохраниться). На другом конце ушелья возьмите рельеф пантеры (он лежит внизу экрана). Затем идите по проходу на север к рельефной заглазе. Вы должны использовать кусочки головоломки в правильном порядке (он обозначен на листке, который вы нашли в секретном здании во время первой части). Для начала положите рельеф лица в центр. Теперь, двигаясь по часовой стрелке от камня в левом верхнем углу, остановитесь на позиции примерно трех часов. Вы поймете, когда сделаете правильно. Затем положите рельеф пантеры в центр головоломки. Начните с правого верхнего камня и опять двигайтесь по часовой стрелке. Наконец, положите последний фигурный рельеф в центр и двигайтесь по часовой стрелке от камня на позиции 9 часов. Если вы все выполните правильно, откроется каменный проход. Идите по проходу до тех пор, пока не увидите лестницу. Спускайтесь по ней, пока не увидите головоломку с идолами. Не вставайте в центр круга, иначе погибнете. Поднимитесь по лестнице — и заметите невидимого пришельца (его можно увидеть, когда вы точно наводите на него оружие и появляется прицел). Убейте его, пройдите через дверь — и попадете на площадку между двумя лестницами. Убейте инопланетянина и возьмите у него алмазного идола (просто так он вам его не отдаст). Хорошенько посмотрите на маленьких идолов в глубине комнаты и используйте своего идола в центре, чтобы поставить его на место. Спускайтесь вниз по лестнице и поднимите всех идолов. Поместите идолов в четыре соответствующих отверстия, как на минипортальной модели наверху. Правильный порядок (по часовой стрелке): синий, черный, зеленый, бе-





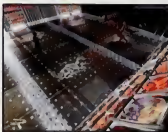
лып. Затем сами встаньте в центр головоломки, и вас опустят к последнему пришельцу на уровне. Когда лифт опускается, начните стрелять по «жуку», пока не кончатся патроны. Затем вам надо выбежать из лифта при первой же возможности, когда окажется достаточно близко к земле. Продолжайте бить «жука».

### Третья миссия — Остров Фрайлса (Frales Island)

Убейте стражника, в если понаблюдите, и собаку тоже. Поднимитесь по лесенке и прочитайте статью на столе. Затем нажмите маленькую синюю кнопку и встаньте на платформу-лифт (придется делать быстро). Держите наготове

появляться, отстреливайте по одной. Встаньте над светом в центре комнаты. Перед вами головоломка. Задача — правильно повернуть зеркала. Меняются зеркала, когда вы встаете на один из четырех квадратиков рядом со светом. Делается это очень просто: пройдите сначала по верхнему правому квадрату, затем по нижнему левому, и, наконец, по нижнему правому. Теперь встаньте рядом со светом и выполните действие. Отраженный свет попадет в глаза пришельцу и откроется проход в голове статуи. Сохранитесь. Идите в проход, убейте стражников. Идите дальше, убейте «медузу». Когда увидите черную стену перед собой, просто подойдите к ней. Ага! Вот вы и попали

зеленая стрелка. Если не загорелась, попробуйте до тех пор, пока не загорится. Идите дальше. Убейте еще одну «медузу». Опять активизируйте панель. Если все сделали верно, то, подобрав каменную дверь и выполнив действие, вы сможете пройти дальше. Следующий коридор проходите по тому же принципу. Не забывайте собирать все, что попадает на пути! Наконец, вы попадете в большую комнату, где будет инопланетянин и головорез. Совет: лучше сначала пристрелить инопланетянина, а уж потом заниматься головорезом. Идите к лестнице. Расстреляйте основания лаверов и спуститесь по лестнице. В дальнейшем концы комнаты будут делить человек, расстреляйте его. Вот и



ве оружие. Наверху сразу убейте стражника (до того, как он выстрелит). Возьмите у него аптечку и нажмите синюю кнопку. Бегите к лифту. На следующей платформе повторите те же действия. Не забывайте обходить трупы. Когда поднимитесь окончательно, убейте еще одного стражника. Поднимитесь по лестнице и убейте пришельца. Середина стены можно открыть: для этого подойдите вплотную и выполните действие. Часть стены исчезнет. Заходите. Сохранитесь. Спускайтесь по любой лестнице. Теперь будьте аккуратны. Постепенно будут появляться три модифицированных «медуз», стреляющих на расстоянии. Чтобы они не вылезли все сразу, идите медленно, в затем, когда они начнут

в командный пункт инопланетия. Идите налево. Убейте обоих пришельцев. Будьте осторожны: один из них круто вооружен. Постарайтесь убить его первым. Обыскав оба трупа, получите ключ. Теперь идите направо. Убейте еще двух инопланетия. Обыщите их. Идите дальше направо. Убейте еще парочку пришельцев (ох, ну и скучное это дело!). Приготовьте оружие, если оно еще не в вашей руке. Подойдите к черной стене и выполните действие. Ключ, который вы отобрали недавно у пришельца, откроет дверь. Сразу же убейте модифицированную «медузу». Как только отправите ее к праотцам, обратите свое внимание на панель на правой стене. Подойдите к ней и выполните действие. Должна загореться

«жушок! Большой такой! Чтобы победить его, не потратив патронов, надо постоянно действовать по одному принципу: подбегать к нему, пару раз долбануть руками и ногами, отбегать, дать ему побить воздух и повторить все сначала. Понадобится немало времени, чтобы забить его, но, а конце концов, несчастное насекомое погибнет. Теперь бегите к лестнице и выполните действие. Вы окажетесь лицом к лицу с главным злодеем. Разберитесь с ним сами — это несложно.

Alexc PeDuck

### Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЮМОР»

## НОВОСТИ

Компания 1C подписала договор и начала работу над локализацией игры **Legal Crime** — многопользовательского онлайн-имитатора для начинающего криминального авторитета. На данный момент полным ходом идут работы по переводу текста и адаптации графики. В локализованном варианте игра будет называться «Дон Капоне» или «Чикаго». Пока компания еще не пришла к окончательному решению, какое из этих названий оставить; возможно, окончательное наименование игры объединит в себе оба варианта. Дата выхода игры пока не ясна. Первоначально назначенная на 28 февраля, теперь она скорее всего будет перенесена по техническим причинам.

Компания Auric Vision успешно занимается продажей игры **GAG**. Продюсер и создатель игры Александр Конов сообщил нам: «На неделю мы продаем порядка 1.000 экземпляров. Игру расхватают как пирошки». Безусловная удача этого проекта обусловлена интересом и неоднородным сюжетом, а также чисто российским юмором, позволяющим смело заносить эту игру в список российских хитов 1998 года. Auric Vision, однако, не останавливается на достигнутом и планирует начать распространение игры в Европе и Америке чуть позднее, весной 1998 года. Адаптированные и переведенные версии уже готовы и ждут только одобрения людей, способных заняться продвижением игры на Западе. Однако если в Европе **GAG** встретили с

восторгом, то в Америке могут возникнуть определенные сложности из-за проблем нравственных и расового конфликта (из-за одного из героев игры, старого китайца Лю).

Хотя **GAG** издается пока только в России, это не помешало ему довольно загадочным образом войти в престижный мировой топ-парад игр Internet Net Top 100. Это добавляет еще один плюс игре (еще до появления игры на Западе пользователь знакомится с продуктом), а также свидетельствует о активности в мировых чартах российских интернетчиков.

Информационное агентство «Galaxy Press»

# QUAKE II



Разработчик	id Software
Издатель	Activision
Выход	декабрь 1997 г.
Жанр	3D-action
Рейтинг	★★★★★★★★

Минимальные / Оптимальные требования  
Процессор — Pentium 90 / Pentium 133.  
Оперативная память — 16 Мб / 24 Мб.  
Привод CD-ROM — четырехскоростной / восьмикоростной.  
Видеоплата — 1 Мб / 2 Мб + 3Dfx.  
Звуковая плата — совместимая с SoundBlaster, 8/16 бит.  
Необходимое пространство на жестком диске — 25 Мб / 400 Мб.  
Операционная система — Windows 95 + DirectX 5.0, Windows NT 4.0 + Service Pack 3.  
Мышь, джойстик.

Итак, вот оно перед вами — недавно вышедшее продолжение крутого 3D-боевика от фирмы *Id Software* — **Quake II**. Появление второй части этой столь популярной игры напомнило всем, что эра кровавых 3D-action еще не закончилась!

Выйдя из грязных и темных подземелий первого **Quake**, вы попадаете в мир просторных и светлых помещений **Quake II** с огромным количеством механизмов. В игре отлично проработанный графический engine («движок»). Она стала светлее, красочнее (это относится как к предметам, так и к монстрам), новорочнее и интереснее.

**Quake II** чем-то напоминает помесь **Terminator Skynet** (действие так же разворачивается на одной планете и в одной местности) и **Descent II** (монстры чертовски умные и меткие). Но в **Quake II** все же больше жизни. Прохождение уровней стало не таким однозначным, как в первой части игры (сначала в одну дверь, потом в другую, а за третьей — выход). Теперь каждый уровень состоит из нескольких частей-эпизодов, что делает игру намного сложнее. Например, вы идете в один эпизод, нажимаете там что-нибудь, затем идете в другой, ломаете там какой-нибудь генератор, а далее

возвращаетесь обратно в первый и уже там находите дверь, ведущую на следующий уровень. За счет такого построения увеличивается объем одного уровня, например, один уровень **Quake II** равен примерно двум-трем уровням средней величины игры **Quake I**.

При возвращении обратно в эпизод, где вы уже были, можно встретить новых врагов, старые же остаются вальтаться на месте (если вы их, конечно, смогли убить)!

В **Quake II** множество нововведений (помню массы различных механизмов). Например, в воде, прозрачная она или нет, вы прекрасно всем видны и уязвимы (что усложняет прохождение игры); появилось чувство «атмосферы разрухи», которое ощущается при повреждении электропроводки и некоторых механизмов; полностью изменился вид взрывов. Теперь вы видите красивый, объемный огненный гриб, который, поднимаясь, почти сразу же исчезает в воздухе. Оружие вы можете держать как посередине экрана, так слева и справа, в полностью 3D-руке, при этом сделан эффект живого человека (в роли которого игрок): вы постоянно поправляете оружие, которое держите в руке, стараясь положить его поудобнее для красивого и точного выстрела (естественно, на выстрел этот фактор никак не влияет).

Сохранились классические 3D-шные приколы. Например, убив солдата (человекообразного робота), вы можете понаблюдать его предсмертные судороги. Бывает и такое, что перед смертью у него хватает сил поднять базуку и несколько раз пальнуть в вашу сторону. Или еще: многие монстры имеют в своем распоряжении пулемет, поэтому прежде чем стрелять, им сначала приходится с громким лягом его перезаряжать в течение примерно одной-двух секунд, что дает вам время для принятия каких-либо мер. Ко всякого рода приколам и эффектам можно прибавить и противное жужжание мух над разлагающимися трупами некоторых монстров; следы в воде, оставляемые летящими из автомата пулями.

В игре добавилось огромное количество кнопок, лифтов, ключей разных типов. Теперь, чтобы знать, что делать, вам придется чаще пользоваться компьютерной помощью (F1), где вы можете прочитать, какова





главная цель вашей миссии на этом уровне; цель, которую вам надо найти в данный момент; сколько народу вы убили; какое количество целей обнаружили и все ли секреты открыли.

## Легенда

Умирающая планета Церберон. Кругом видны печальные последствия усиленного загрязнения атмосферы промышленными отходами заводов и фабрик. Тяжело дышать — воздух пропитан ядами и радиоактивной пылью. Населяющая планету цивилизация строггов, во избежание полного вымирания, переоборудовала сама себя в полуроботов: из людей они превратились в чудовищ. Животный и растительный миры планеты практически уничтожены (осталось несколько сильно мутировавших видов животных).

В городах, состоящих из заводов и фабрик, нет никого живого. Только огромное количество труб ежесекундно выбрасывает в атмосферу планеты новые порции загрязняющих веществ.

Природные ресурсы планеты Церберон исчерпаны, запасы пищи подходят к концу, рождаемость на нуле и нужны новые гуманоиды для создания роботов. Верховный правитель Церберона Макрон обратил свой взгляд в космос, чтобы найти планету, пригодную для выживания.

К несчастью зсмыан, такая планета очень быстро была найдена. Строгги рассчитали, что природных ресурсов Земли хватит им надолго, а люди и животные пригодятся для еды и превращения их в роботов.



Чтобы поближе ознакомиться с Землей, строгги открыли специальный шлюз, состоящий из подпространственного туннеля и ворот по обе стороны. Теперь им достаточно пары часов, чтобы очутиться на нашей планете. Вскоре было осуществлено и пробное нападение. Из глубины космоса был выслан десант для захвата пленных. Строгги не только забрали всех, кто остался в живых, земля буквально горела на их пути.

Земляне не остались в долгу. Был создан отряд специального назначения, состоящий из отборных солдат. Собрал скудные сведения о планете и цивилизации строггов, они отправились в путь. Каждый воин занял место в своей космической шлюпке и путешествие началось.



Но при полете зсмыан к Церберону строгги нанесли удар по нашему космическому кораблю. Космические шлюпки разлетелись в разные стороны. Ваша же — получила серьезные повреждения. С большим трудом вам удалось приземлиться. Связь с вашим командованием и товарищами давно уже прервалась. Вы один в этом враждебном мире, но у вас есть задание — вывести из строя межпланетный шлюз, открывающий строггам путь к Земле, и уничтожить их предводителя и идильного вдохновителя Макрона.

## Управление

Ctrl / левая кнопка мыши — огони;

↑ / правая кнопка мыши — вперед;

↓ — назад;

← — поворот налево;

→ — поворот направо;

Shift — включить/выключить режим бега;

, / — передвигаться по прямой влево/вправо;

Alt + ↓ / Alt + ↑ / средняя кнопка мыши — передвигаться по прямой назад/вперед;

Alt + ← / Alt + → / средняя кнопка мыши — передвигаться по прямой влево/вправо;

Пробел — подпрыгнуть;

C — прирост, ползти;

Delete/Z — опустить голову;

Page Down/A — поднять голову;

T — послать сообщение другому игроку при сетевой игре;

End — возвращение головы в центральное положение;

Insert — включение управления головой с помощью клавиатуры;

Tab — показать инвентарь;

[ / ] — выбор инвентаря;

Enter — использование инвентаря;

Backspace — выкинуть какой-нибудь предмет из инвентаря (может пригодиться только в сетевой игре);

/ — включить следующие оружие;

F1 — помощь;

F2 — сохранить игру;

F3 — загрузить ранее сохраненную игру;

F4 — изменить значение клавиш;

F5 — выбор параметров для сетевой игры;

F6 — быстрое сохранение;

F9 — быстрая загрузка игры;

F10 — выход в Windows 95;

F12 — Сохранить экран в psx-формате.

## Главное меню

**Game** — начать игру: сначала выберите уровень сложности (easy — легкий, medium — средний, hard — сложный);

load game — загрузить ранее сохраненную игру;

save game — сохранить текущую игру;

credits — информация об авторах игры;

**Multiplayer** — сетевая игра:

join network server — присоединиться к сетевой игре (вы увидите на компьютер-сервер);

start network server — начать сетевую игру (ваш компьютер является сервером);

player setup — выбрать персонаж, за который вы будете играть;

**Options** — настройки: регулировка урояна звука, скорости мыши, а также включение и выключение следующих функций:

always run — постоянный режим бега;

invert mouse — поменять клавиши мыши;

lookspring — сразу возвращает ваш взгляд вперед после того, как вы отпустите клавишу взгляда вверх и вниз или соответствующую клавишу мыши. В противном случае вы должны продвинуться вперед на шаг или два прежде, чем ваш взгляд вернется обратно. Эта функция не работает, если вы находитесь под водой;

lookstrafe — если вы пользуетесь клавишами взгляда вверх или вниз, то эта функция заставит вас сделать шаг в сторону вместо поворота, когда вы попытаетесь повернуть влево или вправо;

free look — эта функция позволяет вам не нажимать на клавишу мыши, когда вы хотите посмотреть вверх или вниз в то время, пока вы пользуетесь мышью;

crosshair — вид прицела.

Былые надписи внизу экрана означают:

customise controls — изменить значение клавиш, заданных по умолчанию;

reset defaults — вернуть установки игры, заданные по умолчанию;

go to console — перейти на консоль, где можно посмотреть все сообщения игры и атаки команды, которые нельзя зажать с помощью меню;

**Video** — выбор видеоадаптера и разрешения экрана, размер экрана, яркость;

**apply** — сохранить сделанные изменения;

**Quit** — выход в Windows 95.



## Оружие

### Blastr (1)



бластер (энергетический пистолет). Является единственным оружием в вашем арсенале, не требующим боезапаса. Не отличается ни большой скорострельностью, ни убийной силой, но им вполне можно воспользоваться как осветительным прибором. Кроме того, им имеет смысл пользоваться при обстреле врагов из-за укрытия, когда можно не опасаться их приближения.



**Shotgun (2)** — дробовик с дисковым магазином. Стреляет медленно, максимальное количество патронов — 100. Дробовик немного превосходит бластер при стрельбе в упор, когда дробины еще не успели разлететься в стороны.

**Super shotgun (3)** — двуствольный дробовик. Одновременно выплевывает два заряда, при стрельбе в упор враги получают очень серьезное ранение. Как результат, очень эффективно при охоте даже на больших монстров.



**Machine gun (4)** — автомат. Боезапас — 200 патронов. Медко стреляет на дальних расстояниях. Вели-



ки же лучше иметь в руках что-нибудь покруче. Имеет большую отдачу.

**Chain gun (5)** — скорострельный пулемет с вращающимся шестью стволами. Стреляет очередями. «Жрет» те же патроны, что и автомат, но в шесть раз быстрее (по понятным причинам), а так же в самый разгар событий, прежде чем смениться на другое оружие, слишком долго прекращает вращение ствола.



**Hand grenade (6)** — ручная граната. Поверните две ее половины, чтобы активировать таймер предо-



хранителя, и бросайте. Чем дольше вы ее держите в таком виде, тем дальше вы ее бросите. Только не забудьте бросить ее куда-нибудь, а то она может и в руках взорваться! Преимущество гранаты в том, что, видя ее, вы не производите никакого шума, следовательно, монстры не смогут быстро выследить вас.

### Grenade launcher (6)

гранатомет. Стреляет уже знакомыми гранатами. Боезапас — 50 гранат. Им хорошо подрыть стены и поразить дальние мишени. Советуем не использовать его в закрытых тесных помещениях.



**Rocket launcher (7)** — переносная ракетная установка. Боезапас — 50 ракет, которые, в отличие от

**Quake I**, никакого отношения к зарядам гранатомета не имеют. Не используйте

ее в ближнем бою. Всплыве **Quad Damage** отлично зарекомендовала себя при разборе с главным боссом Мискомром

**Hyper blaster (8)** — гипербластер (энергетический скорострельный пулемет). Очень сложная и мощная штука, отлично действует на больших расстояниях. Боезапас — 200 энергетических единиц. Как и скорострельный пулемет, долго останавливается.



**Rail gun (9)** — энергетическая пушка. Стреляет очень мощным потоком электронных частиц, скон-

центрированных в одном луче. Перезарядка этого оружия производится легким

взбавыванием энергоаккумулятора (самой пушки). За раз расходует один спецпатрон. У этого оружия эффективность огромна, так как его отчетливый винтовочный след способен прошивать несколько монстров сразу!

**BFG (10)** — усовершенствованный вариант DOOM-овского BFG9000 — BFG10K. Эта штука расходует за раз 50 энергетических единиц. Выпущенный ею снаряд ярко-зеленого цвета, чем-то похожий на шаровую молнию, медленно летит, а на ходу лазер-



ными лучами того же цвета вливается во все, что только можно убить.



## Прохождение

### Первый этап

#### Уровень — Outer Base

За спиной у вас — рухнувшая шляпка, на которой вы прилетели, слева — огромный сломавшийся столб. Идите налево и в выломанную дверь. Пройдите по коридору, придерживаясь левой стены, до трансцендентной двери. Поднимитесь по лестнице. Слева от нее большое сооружение — обойдите его. Перед вами будет дверь, над которой нарисованы два желтых значка. Это лифт, вам — тулза!

#### Уровень — Installation

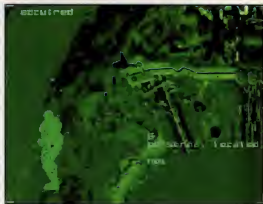
Поднимитесь по пандусу (наклонная площадка, замещающая лестницу) за

столбом и идите по коридору до конца. Вы попадете в помещение с красной картой на стене. Найдите лифт и поднимайтесь на следующий этаж. Сразу поверните в проход справа. Идите по коридору до рухнувшего моста, прыгните направо в воду и идите в трубу. В подземном помещении нажмите кнопку и прыгните в открывшийся колодец.

#### Уровень — Comm Center

Идите по канализационному туннелю до просторного помещения с водой.

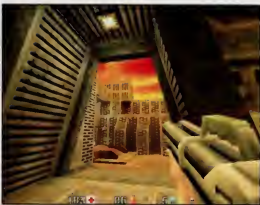
Там вас поджидает Enforcer. Убейте его, прихватите водолазную маску и спуститесь в воду. Там поверните направо и опуститесь в дыру в полу. Продолжайте двигаться направо и потом поднимитесь вверх. Вы окажетесь в секретной комнате. Там есть лифт, который доставит вас на уровень Lost Station.



#### Уровень — Lost Station (секретный)

Идите вперед, пройдите а дверь справа. Там остановитесь. Скоро придет люлька, но не спешите садиться а нее, сначала прыгните вниз, в воду. Идите там в проход и вы попадете в секретную комнату.

Вернитесь к люльке. Когда она приедет в очередной раз, сядьте в нее и поднимитесь наверх. Войдите а дверь и идите наверх по наклонной дорожке. Когда поднимитесь, не идите за угол, а повернитесь на 180 градусов и посмотрите наверх. Вы увидите кнопку а виде звездообразного яркого знака. Выстрелите в него, и наклонная дорожка поднимется. Быстро бегите по ней, заперите за угол и возьмите там красный ключ. Вернитесь вниз и продолжайте движе-



## Инвентарь

Помимо разбросанных повсюду аптечек (health), защитных костюмов (armor), разных типов снарядов (shells, coils, bullets, grenades и rockets) и прочих вещей, которые вы будете собирать, пройдя мимо них, вам дается всемогущественный инвентарь различного назначения.

Если вы играли в Quake I, то, наверное, помните: когда вы брали какой-либо предмет, временно увеличивающий мощность вашего оружия, или, например, делающий ваш броненосчик супернепробиваемым, вы не могли управлять включением и выключением его действия (он работал в течение какого-то времени с того момента, как вы его подобрали). Теперь же, в Quake II, вам дана возможность накапливать инвентарь и использовать его а любое удобное для вас время.

Инвентарь включает в себя несколько вещей, которые могут пригодиться в той или иной ситуации. Всего их девять видов:

**Quad Damage** — всем известный значок в виде буквы Q, пришедший сюда из первого Quake. Включе-



его, вы почувствуете, что мощность оружия увеличилась в несколько раз. Применять его лучше в борьбе с большим количеством монстров.

**Invulnerability** — значок, похожий на крылатый черепок. Применив его, вы станете неуязвимым. Эффективен а борьбе с трудно убиваемыми монстрами и боссами.



**Silencer** — универсальный глушитель, подходит к любому виду оружия (кроме ручных гранат). Его использование поможет вам скрыть от противника свое месторасположение.

**Rebreather** — водолазная маска однокоразового применения. Используется только под водой. Запас кислорода ограничен!



**Environment Suit** — герметичный защитный костюм однокоразового применения. Сделан из отличного материала, способного временно защитить вас от воздействия ядовитых жидкостей и кислот.

**Energy Armor** — энергетическая броня. Защищает вас от энергетического оружия врагов, однако при попадании в вас тратятся энергетические единицы («патроны» для гипербластера и BFG10K). Упите, что энергетическую броню сначала надо включить (выберите ее а Inventory, потом действуйте ей — функция «Use»).

**Super-Adrenaline** — ампула а адреналином. Введение адреналина в ваш организм полностью восстанавливает здоровье и увеличивает его значение на еди-



ницу. Соберите много таких ампул и к концу игры у вашего героя будет уже 110-115 единиц жизни. Это уже позволяет RPG!

**Bandolier** — патронташ. Увеличивает количество боезапаса, который вы можете нести, за исключением гранат и ракет.



**Heavy Pack** — рюкзак еще больше, чем патронташ, увеличивает размер несомого вами боезапаса а оружия (включая гранаты и ракеты).

Под конец стоит сказать еще об одной штуке. **Mega-Health** дает вам дополнительные очки жизни. Если уровень здоровья поднимется выше 100 %, то скоро «лишнее» здоровье начнет стремительно убывать, пока здоровье снова опустится до отметки 100. Вы не можете нести ее с собой, она начнет действовать, как только вы по ней пройдетесь.

ние. Минуйте очередную дверь и увидите зал с возвышением посередине. Поднимитесь на него на лифте и нажмите на клавиатуру рядом с решетчатым мостиком. Мостик опустится, и вы сможете войти в закрытую комнату. Там лежит цель вашего похода — двухствольный дробовик. Возвращайтесь на уровень Comm Center.



## Уровень — Comm Center

Вернитесь в комнату, где были Elnorger и водолазная маска. Отыщите там дверь. Поднимитесь по лестнице и поверните в туннель направо. В комнате с большим колодезем есть еще один проход — вам туда. Выходите на улицу. Обратите внимание на дверь прямо перед вами — вам придется к ней вернуться позже. А пока поверните в дверь слева

от вас. Поднявшись на лифте, шагайте до конца, дорожка сама приведет вас в комнату со стеклянной стеной, за которой видно помещение с локатором. Вам надо изменить его положение, для чего нажмите на клавиатуру главного пульта управления навигационной системой. После поворота локатора справа от клавиатуры появится синяя точка. Вернитесь на улицу и откройте дверь. Поднимитесь на лифте и, пройдя через двери, вы снова попадете в Installation.

## Уровень — Installation

Дерните рычаг, чтобы опустить мост, и выходите отсюда через дверь слева на улицу к рухнушему мосту. Не нужно переходить этот мост; зайдите в дверь справа. Перейдите небольшой мостик и идите по коридору. В конце вы увидите лифт, за которым находится выход с уровня. Здесь же вы можете отскатать два секретра. Чтобы достать первый, не переходите через мостик, а прыгните в воду — там проход, который приведет вас к треснувшей стене. Выстрелите в стену и возьмите оружие. Второй тайник находится в подвале, спуститесь в который можно по лестнице, если пройти мимо лифта дальше.

## Второй этап — Warehouse

### Уровень — Ammo Depot

Сначала идите в дверь, которая находится справа. Зайди в комнату с ящиками, нажмите кнопку между ними и идите в открывшуюся дверь. В огромном складском помещении вы увидите перед собой поднятый лифт. Чтобы его включить, спрыгните вниз и нажмите там кнопку. Поднимитесь обратно, воспользовавшись другим лифтом. Теперь поднимитесь еще на один этаж.

В центре моста нажмите кнопку и посмотрите вниз — там выдвинулся мост. Прыгните на него и зайдите в дверь. Пройдя по коридору, вы окажетесь на очередном складе. Справа от входа есть небольшая комната. Чтобы снять защиту с двери, стреляйте в мигающий сенсор. Зайдите в комнату и включите две кнопки. Одна включит механизм, который пробыл прохода в двери прямо, другая — откроет ход в секретную комнату.

Вам нужно в пролом на месте бывших дверей. Идите по коридорам, открывая двери, пока не окажетесь в комнате с ящиками. Прыгните вниз и идите в дверь. Пройдя по коридору и поднявшись на лифте, вы попадете в небольшую комнату с двумя висящими ящиками и кнопкой между ними. Нажмите ее и идите в противоположную дверь. Спустившись на лифте и пройдя мимо двух дверей, вы увидите перед собой мост над лавой. Мост может опускаться

## Монстры

Поведение новоспеченных монстров должно порадовать бывалых игроков. Они стали намного умней и озлобленней. Если, например, вы не добыте какого-нибудь монстра и он захочет за вами побегать, обуреваемый жадной мести (такое тоже иногда бывает), будьте уверены: он найдет вас, как бы вы от него ни прятались. А чтобы сделать это как можно быстрее, (монстры достаточно знают свой уровень) он будет использовать даже лифты, чтобы дотронуться до вашей наживной шкуры.

Монстры стали не просто умными, а очень умными. Они не летят направо, нет, они теперь хотят жить. Это особенно заметно, когда монстр идет в атаку: увидев вас, он пытается спрятаться за окружающие предметы, а при отсутствии таковых — бежит по зигзагообразной траектории, как солдат специального назначения на открытой местности. Попасть в него при этом не так-то просто.

В отличие от людей, строгим не являются однородной расой. Они представляют адскую смесь захваченных в плен и обработанных с помощью ра-

диоактивных элементов живых существ. Это помесь человеческой плоти и машины. Монстров можно разделить на три категории:

**сухопутные монстры** — представлены самым большим количеством видов, и если уж они в вас стреляют, то с удивительной меткостью, особенно автоматчики. Так как в облике тех, что сделаны из людей, человеческого осталось мало, мы причислим их к человекообразным роботам;

**летающие монстры** — обитают чаще всего на больших, открытых пространствах (видимо гнездятся на скалах, а освою улетают на юг). Они, кстати, несколько опаснее всех остальных: из-за огромной высоты, на которой они находятся, их не очень-то увидишь, по той же причине в них труднее всего попасть. Прочтуча в поточных пазах и трещинах, а по меткости не уступают сухопутным. Любят нападать стадами;

**подводные существа** — полная противоположность вышеописанным. В связи с обитанием в жидкой среде

особыми скоростными качествами не отличаются, и упили от них — как ничего делать, но могут прыгаться на каждого игрока по зубам.



**Light Guard** — охранник с бластером. Человекообразный робот четвертого класса (показатель мощности и живучести). Вместо кисти правой руки у него протез-бластер, способный только ужалить, но не убить. Эти монстры опасны тем, что часто атакуют группами или вызывают более крупных монстров в качестве подмоги. Одет в пуленепробиваемый шлем и бронешлем. Это самый слабый из всех монстров.

**Shotgun Guard** — охранник с однозарядным ружьем. Помесь человека и робота четвертого класса. Поража-

ет своей тупостью.

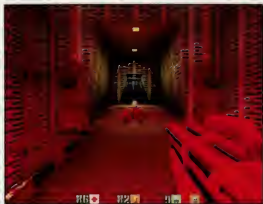


Любит пострелять в спину.

**Machine Gun Guard** — охранник, правая рука которого оборудована автоматом. Также относится к обычным роботам четвертого класса.



Это один из самых крутых человекообразных монстров названного класса. Они любят тренироваться в стрельбе и имеют самую высокую степень попадания.



си, если нажать кнопку справа от входа (лучше всего заманить на мост большого монстра и отправить их вниз немного погреться).

Пройдя этот убийственный мостик, вы попадете на затопленный водой склад. На одном его берегу находится эскал, на другом — кнопка. Так вот, сначала доберитесь до кнопки и нажмите ее, а только потом идите в дверь. Пройдя сквозь коридоры, в конце вызовете лифт и поднимитесь на следующий этаж.

Зайдите в ближайшую дверь и пройдите по мосту до конца. Вы должны, куда не прыгайте и не сворачивая, пройти через три двери (на вашем пути встретится круглое отверстие с лестницей, туда не лезте — там вы уже были) и дойти до Т-образного моста. Справа,

за дверью, у вас будут требовать энергетический кубический предохранитель (грубо говоря, ключ), а как раз слева (в новом эпизоде) вы его и найдете. Войдя в левую дверь, обратите внимание на коричневый куб справа. Выстрелите в него — под ним тайник.

### Уровень — Supply Station

Идите все прямо и прямо, пока не придете на склад, где стоит большой цеховой кран-балка. Если вы приглянитесь, то прямо под ним увидите притаившегося монстра. Нажмите кнопку и посмотрите, как этот кран опускает ящик на голову бедняги. Вам нужно по ящикам, которые находятся внизу на противоположной стороне, забраться вверх и нажать там кнопку. Спускайтесь вниз и смело заходите в дверь.



На складе, а конце помещения, отыщите лифт. На нем вы подниметесь к первому предохранителю. Подойдите к нему и вытащите его из дающего энергоблока. Все лазерные заграждения отключатся, и вы сможете смело следовать дальше. Пройдя несколько дверей, вы подойдете к лифту, где стоят ящики. Спустившись на нем, нажмите кнопку и идите в дверь, открывшуюся перед электрокраном.

Спрыгните в первый проем в полу, где ползет лента транспортера, и зайдите в следующее помещение. Перед вами вражеский секретный грузовой поезд, предназначенный для доставки боеприпасов по монорельсовой дороге в места активных боевых действий. Ваша задача: взять второй предохранитель, вывести поезд из строя и обесточить



**Enforcer** — прочный, некачественный человекообразный робот третьего класса. Причиняет значительный ущерб только за счет скорострельности своего единственного оружия — шестиствольного пулемета-протеза. Становится очень опасным, если ему случайно отстрелить голову: предсмертные спазмы в его правой руке-пулемете могут привести к нерегулируемой стрельбе в вашу сторону. В ближнем бою способен наносить мощные удары своей пушкой.

класса, имеющий в своем арсенале автомат и гранатомет. Этот кибернетический террорист скрывает на завтрак несколько мутантов, чтобы хорошенько подкачаться сил перед поединком с вами. У него есть единственная слабость: его пушке требуются пара секунд, чтобы открыться и начать стрельбу (надеюсь, намек понят).



**Berserker** — сумасшедший костюм. Человекообразный робот третьего класса. Его ружье, сделанные из сверхпрочного материала, являются опасным оружием: правая заострена, а левая имеет форму молота. Предназначен этот робот с очень высокой скоростью. Он способен догнать вас и размазать по ближайшей стене.



**Gunner** — автоматчик. Один из отборных строгот-андрондов третьего

**Iron Maiden** — женщина-андронд третьего класса. Имеет такую же



мощность, что и автоматчик. Вооружена ракетной установкой-протезом, на другой руке — острейший коготь-бритва.



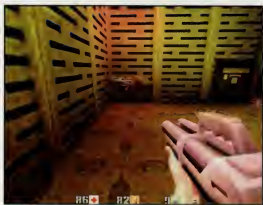
**Gladiator** — гладиатор. Очень мощный робот второго класса на двух механических «строуновых» ногах. На месте правой руки у него энергетическая пушка, в левой же — окованный двойной зажим, которым он пользуется лишь в ближнем бою. Если у него будет хотя бы немного времени для того, чтобы прицелиться, у вас останется меньше секунд, чтобы куда-нибудь спрятаться!



**Parasite** — паразит. Четвероногий механический зверь второго класса с человеческой головой. Очень опасен своим единственным оружием — впивающейся в тело трубой-языком, через которую он сразу начинает высасывать вашу жизнь огромными порциями.



**Medic** — медик. Обладает способностью оживлять мертвых строгот. Этот киборг второго класса внешне немного похож на гладиатора, перемещается на двух гидравлических ногах, вместо правой руки имеет скорострельный гипербластер, а левой может воскрешать монстров.



дорогу. Для этого вы должны перепрыгнуть рельс. На противоположной стороне нажмите две кнопки — к вам выедет второй куб-предохранитель.

Спрыгните на рельсы под поезд и, нажав там кнопку, поднимитесь по лестнице в маленькую комнатку, где жлет вас третий куб-предохранитель. Выйдите оттуда через отдушину, поднимитесь по лестнице — и вы увидите перед собой огромный склад. Слева от входа сложены желтые ящики, а среди них — один белый. Выстрелите в него, и откроется тайник. На этом складе есть также кнопка, включая которую, вы сможете попасть на этаж ниже.

Отсюда на лифте спуститесь в подвал и нажмите кнопку в освещенной комнате наверху. Поднимитесь на подземни-

ке и идите в дверь. За ней вас жлет четвертый (последний) предохранитель.

Зайдите на очередной склад. Вам надо подняться по лестнице на ящики и нажать там кнопку. Откроется дверь — идите туда. Поднимитесь на лифте и идите по коридорам и лестницам все прямо и прямо, пока не окажетесь в комнате с электрокаром. Снова поднимитесь на лифте и зайдите в дверь. Идите к двери с надписью Ammo Depot.

## Уровень — Ammo Depot

Поднявшись по пандусу и пройдя в дверь, идите прямо. В комнате вставте в контактное устройство (за красной дверей) один из предохранителей и поднимитесь на лифте. Теперь спуститесь по пандусу к двери, пройдите а

носс, и вы попадете в следующий уровень.

## Уровень — Warehouse

Вы в помещении, где выключен свет. Попробуйте осветить путь собственным инблом, ну, а если вы не ангел — идите направо, придерживаясь слегка освещенной части коридора. Воткнув сие один предохранитель в контактное устройство, садитесь в лифт.

На втором этаже пройдите по мосту к двери, за которой находится большое помещение с транспортером. Пройдите по освещенному коридору до лифта и спуститесь в подвал, где надо вставить следующий предохранитель.

Поднимитесь снова в помещение с транспортером и по нему переберитесь на противоположную сторону. Повер-



**Brains** — ходячий мозг. Дефектный, хромотающий киборг второго класса мощности, мутировавший при странном обстоятельстве в процессе изготовления одних из самых лучших монстров первого класса. Заметив вас, включает систему защиты, и при каждом вашем выстреле становится видно зеленоватое защитное поле. Способен отпугнуть у вас жизнь своими отравительными щупальцами, которые спрятаны внутри его уродливого тела. Единственный его недостаток — плохо ходит без костылей.

**Barracuda Shark** — акулы барракуды. Изменились под действием радиации. Немного смазывают на земных акул. На вид приятное, сиблюбое морское животное с лечно открытой пастью, острыми, как бритва, зубами и таким же острым хвостом. Место обитания — канализационные трубы с тухлым течением. Чаще



нападают стаями по три-пять особей, способны выстрелить вас наперегонки за несколько секунд. Не особенно-то с ними веселиться и не забывайте, что воздух есть только на поверхности, а жидкость не очень хорошо плавает.



**Technician** — техник. Управляется живым мозгом, находящимся в красной сохраняющей жидкости, в верхней части корпуса. Его перемещение в пространстве осуществляется с помощью четырех двигателей ракетно-

го типа, рядом с которыми находится арсенал из трех видов оружия: укасающий пропеллер, клещи для разрывания любых материалов (в том числе и человеческой плоти) и лазерная пушка.

Техник может причинить вам очень много неприятностей, но его легко убить. Хороший выстрел из вашей дуэлки в упор — и он уже нечет анализировать, сколько ошибок и по-мех произошло в его системе, а второй выстрел, может быть, выбьет ему микроскопу, и он поймет как ошибался, назвав вас дураком.



**Mutant** — зверь-мутант. Постоянные токсические выбросы химических и нефтеперерабатывающих заводов строителем за несколько десятков лет приняли это животное к полному видоизменению. Теперь вы можете наблюдать свиревого зверя, стреми-

щегося задрать любое живое существо, встретившееся на его пути. При встрече с ним не давайте ему активно двигаться и прыгать на вас.



**Flyer** — небольшое двукрылое чудовище третьего класса мощности, состоящее из мозга и металлического корпуса-тела, способного летать. Чем-то напоминает орла. Перемещаются довольно-таки стремительно. Эти твари предпочитают нападать стаями, а на каждом крыле имеют по одной лазерной пушке.



**Icarus** — летающий киборг второго класса, полагается только на свой антигравитационный летательный



ните направо. Включите две кнопки, расположенные друг напротив друга, и идите к двери. Вас поднимет к ней небольшой лифт. Проойдите сквозную комнату — и вы окажетесь в мрачном зале с работающим наклонным транспортером. У вас остался последний энергетический предохранитель, который вставляется в контактное устройство, находящееся аннули.

Поднимитесь обратно и перепрыгните к наклонному транспортеру. Прокатитесь на нем вверх и нажмите там кнопку, включающую подъемный кран с ящиком в «лапах». Посмотрите, как он поставит ящик у двери, и теперь выстрелите в этот ящик. Проход открыт.

Пройдя пару дверей подряд, вы окажетесь у кнопки. Нажмите ее и спуститесь по спиральной лестнице. Там пройдите через дверь и в небольшом складском помещении отключите компьютер, на клавиатуру которого вам надо нажать.

Идите к выходу со склада и, не доходя до двери, поверните в проход направо. Потом — сразу налево и до конца. Там кнопка, включающая движущиеся платформы. Напротив кнопки, на стене, есть вентиляционная решетка. Запрокните голову повыше — и вы увидите сенсор, открывающий ее. Выстрелите в него и поднимитесь по лесенке в секретную комнату.

Теперь, используя платформы, переправьтесь на противоположную сторону, пройдите в дверь и нажмите последнюю кнопку. Заходите в открывшуюся дверь и идите прямо к кнопке с

надписью EXIT (ура, свершилось!). Нажмите на нее и прыгайте на транспортер с ящиками.

## Третий этап — Jail

### Уровень — Main Gate

Цель этого уровня — гигантская дверь, находящаяся на улице. Вы можете добраться до нее разными путями. А еще лучше скомбинировать эти два способа, чтобы открыть все секреты и добыть побольше оружия.

Первый способ. Выйдите на улицу и идите все время прямо, пока не прыдете к двери с надписью DC. Войдя в помещение, прямо перед собой вы увидите кнопку, нажав на которую, можно открыть тайник в стене справа. Чтобы добраться до него, заберитесь на ступеньки, потом на приборы и прыгайте.

Теперь идите дальше. Когда вы пройдете через сканирующее устройство, аперелд, а помещение, включится охранная лазерная система. Чтобы не поджариться в лучах лазера, постарайтесь перепрыгнуть их, используя появившиеся из пола острожки. Отключить лазеры можно кнопкой, которая находится справа от лестницы. Идите дальше, пока не выйдете на улицу. В левом дальнем углу есть вход в помещение с лиф-

том. Поднимитесь наверх и нажмите кнопку в полу. Большая дверь откроется, и вы сможете пройти в следующий эпизод.

Второй способ. Начав уровень, выйдите на улицу и прыгайте вниз, в воду. Поплавайте немного под мостом, чтобы отыскать секретную комнату с оружием. Теперь найдите туннель в стене и плывите по нему до развилки. Поверните налево в канализационную трубу зеленого цвета, после чего окажется в отстойнике. Чтобы продолжить свое приятное путешествие по канализации, вам придется вылезть из зеленой жижи и через решетку в стене расстрелять мерзавцев красноватым светом энергетического проводника. Прыгните в воду и плывите в соседнее помещение между лопастями остановившейся турбины. Оказавшись на поверхности жи-



аппарат за сплыв и на лазерные пушки на плечах. Со своей прочной оболочкой, повышенной маневренностью и ненасытным аппетитом уничтожения он — просто воздушный ужас на открытых пространствах!



**Tank Commander** — командир танков. Специально разработанный тип суперроботов первого класса. Предназначен только для защиты внутреннего города. Для того чтобы справиться с ним, заранее планируйте свои действия, а не идите напролом с базуккой наперевес.

Помимо обычных монстров вам иногда будут попадаться так называемые боссы — упущенные роботы первого класса:



**Супертанк** — гусеничный робот, оборудованный многоствольным за-

томатом и бластерной пушкой. Всего на планете замечены два экземпляра: одного надо убить, второго найдите около ключа.



**Кибермуга** — летающий робот, выполненный так же в нескольких экземплярах. Оборудован скорострельным пулеметом, лазерной пушкой и ракетной установкой.



**Робот-манипулятор Макрона** — восьмиметровый козел на двух гидромеханических ногах. В арсенале имеет два крупнокалиберных скоро-

стрельных пулемета и залповое оружие, выпускающее шаровые молнии (как и ваша базука)

На спине у него сидит его хозяин — Макрон, главный босс игры. Когда вы убьете робота-манипулятора, он самонадолго вступает в битву. Макрон выглядит как голова, стреляющая мощным потоком электронных частиц, сконцентрированных в одном пучке (как ваша энергетическая пушка), с руками, в которых он держит аналогичное оружие. Может стрелять шаровыми молниями.



**Tank** — танк. Очень мощный двухствольный робот первого класса мощностью, все манипуляторы которого, включая корпус, являются цельнометаллическими. Вооружен тремя видами оружия: автоматом, скорострельной лазерной пушкой и ракетной установкой на плече, которые использует весьма произвольно. Так же оборудован компьютером, тестирующим при повреждении все системы робота. Не забывайте у него перед носом, этот металлический зверь способен «отпить» вас в шквальном огне!

жи, на той стороне, отразитесь (от кого-то тут неприятно пахнет!) и идите по системе коридоров. В конце вы увидите лестницу. Стреляйте по трухлявой

гранаты и прочий нужный вам клам. Дойдите до конца этого зала и нажмите на кнопку. Обойдите комнату и нажмите на кнопку на противоположной стороне. Вы открыли две двери в центральном помещении, где находится секретная комната. Зайдите туда, нажмите на третью кнопку — и вы попадете в тайник. Теперь идите в дверь с красивым желтым значком.

## Уровень — Security Complex

Сначала идите вперед в здание. На втором этаже возьмите красный ключ. Здесь вам пока делать больше нечего, так что вернитесь на предыдущий эпизод.

## Уровень — Detention Center

Вернитесь на улицу, где здания из серого камня, и зайдите в противоположную дверь. Пройдите по коридору налево — вы попадете в комнату с огромной решеткой в полу. Зайдите в дверь, и вы окажетесь у развилки. Если вы пойдете налево, то сможете неплохо экипироваться и подзаправиться оружием. Идите прямо — дойдите до лифта. Поднимитесь из нем и нажмите на клавиатуру компьютера. Теперь возвращайтесь в эпизод Security Complex.

## Уровень — Security Complex

Идите направо в пещеру в скале. По пути идите на пульт управления мостом через лагу. Спуститесь в подземелье и зайдите в дверь.

## Уровень — The Torture Chamber

Идите прямо, пока не попадете в помещение с кнопкой в полу. Сразу за ней — лифт. Вы можете сразу спуститься на лифте или же сходить к тайнику, который находится на улице справа, в закутке. Внизу — два коридора. Чтобы не запутаться, встаньте спиной к кнопке лифта и идите в тот коридор, который будет справа.

Вам нужно спуститься сначала по одной лестнице вниз, а потом по другой (она находится сразу за поворотом направо, не пропустите ее). Теперь зайдите в дверь справа, и вы попадете в тюремный отсек. Идите вдоль камер до конца и поднимитесь на лифте. Для того чтобы достать CD-диск (играет роль ключа), нажмите на кнопку справа.

Идите в проход налево, нигде не прыгая и не па-

дая. При этом вам на пути должна встретиться всего одна дверь. Вторую же вы откроете CD-диском. Попад в помещение с камерами пыток, прыгните вниз. В двух крайних камерах есть отверстия в полу, вам нужно прыгнуть в одно из них.

Через диффрагму-водозаборник зайдите в канализацию и плывите по трубе до помещения с крестом-автоматом, предназначенным для пыток. Нажмите на пульт управления, возьмите ключ слева от креста и идите в дверь. Перед вами компьютер с клавиатурой. Нажмите на нее и идите в дверь, находящуюся справа. Пройдите мимо одной двери и войдите во вторую. Идите прямо на следующий уровень.

## Уровень — Security Complex

Идите по дорожке, нигде не прыгайте и не отакайтесь на посторонние двери и проходы, пока не окажетесь на улице. Вы должны зайти в дверь, рядом с которой валяется упавшая космическая шляпка.

## Уровень — Guard House

Идите мимо камер до конца помещения и поднимитесь на лифте на второй этаж. Идите в коридор. Напротив лестницы есть проход в секретную комнату, который откроется только после того, как вы вложите бочки. Теперь спускайтесь по спиральной лестнице и выходите на улицу.

Если вы хотите поживиться кое-каким оружием, то прыгните в воду. Там вы увидите два прохода. Один из них приведет вас к двери с выломанным низом. Ползите туда — там секретная комната. Второй проход выведет вас вверх, туда, откуда вы пришли.

Если вам не нужны никакие тайники, идите в дверь прямо. Спуститесь по первой лестнице и сразу поверните налево, пройдите еще две лестницы и из помещения, в котором вы окажетесь, снова поверните налево в проход и спуститесь по лестнице. Идите по дорожке на улицу. Поднимитесь по лесенке на возвышение и в стене под окном нажмите кнопку. Откроется дверь — идите туда и на втором этаже возьмите ключ-пирамиду. Теперь ваша задача — возвратиться обратно к этому уровню.

## Уровень — Security Complex

Вернитесь на этот эпизод к тому месту, где на улице три прохода — две двери и пещера, а также большая арка. Для этого, выйдя из двери, около которой лежит космическая шляпка, идите в проход прямо. Дойдите до конца, откройте дверь и вы попадете туда, куда нужно. Идите налево в огромную каменную арку. Спуститесь вниз и выходите на улицу к большой каменной пирамиде. Вставьте ключ и спускайтесь на лифте.



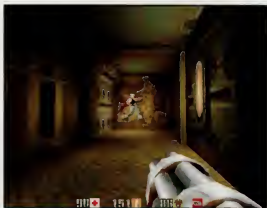
крышке, закрывающей проход, и продолжите свое восхождение. В верхнем помещении вы наткнетесь на лифт, который отвезет вас к кнопке, открывающей большую дверь.

## Уровень — Detention Center

Спустившись на лифте, идите в любом направлении на улицу. Там вы увидите здоровую дверь (не стучитесь в нее — она открывается специальным электронным ключом-микросхемой). Спуститесь по лестнице и возьмите в помещении синий ключ-микросхему. Откройте дверь. Вы попадете в небольшое помещение, все пути из которого ведут на улицу, где здания отделаны серым камнем (кстати, хороненко запомните это место: вам не раз придется сюда возвращаться).

Перед вами три двери. Для начала идите в левую. Держите правее — и вы увидите значок **Quake** за лезвием ограждения. Чтобы их убрать, нажмите кнопку в помещении справа. Соберите там все, что сможете, и идите в зал с тюремными камерами. Откройте камеры и убейте замученных солдат-олигофанов — они нас об этом сами просят. От их трупов останутся патроны,





В помещении найдите еще один лифт и зайдите в него.

### Уровень — Grid Control

Теперь вам предстоит узнать, что такое настоящая охранная лазерная система. Идите вперед по лестнице в дверь. Любая дорога приведет вас в зал с синими лазерами. Пройдите его до конца и поднимитесь на лифте.

Уничтожьте всех, кто попадется вам на этом этаже, тогда откроются двери в центральное помещение, где на тракторе разрезает босс. Убейте его и прыгните в отверстие в полу, которое после него останется. Спуститесь в подземелье, где стоит главный протонный реактор. Поднимитесь на лифте, нажмите кнопку и стрельните в пролому кристаллу разжог-другой (не походите под воздействие его лучей). Когда все рванет, идите в дверь прямо к столбу с надписью EXIT.

### Четвертый этап — Mine

#### Уровень — Mine Entrance

Выйдя из этого помещения, идите мимо большой двери дальше, в проход. Когда дойдете до моста над лавой, асфальте у красных автоматов слева от входа и посмотрите вперед и вниз — вы увидите металлический выступ. Спрыгните на него. В помещении отاشите лестницу и поднимитесь по ней. Войдите в дверь — вы очутились в просторном помещении. Ни в коем случае не прыгайте вниз, а идите налево в проход (на улицу). Обойдите полукруглую стену слева и спуститесь по лестнице вниз. Пройдя сквозь две двери, вы попадете в следующий эпизод. Кстати, под водой можно найти кое-что нужно.

#### Уровень — Upper Mines

Идите в туннель слева, и он приведет вас к камнедробилке. Справа, а маленькой пещерке, вы найдете почти не использованную базу. Теперь поднимитесь на лифте.

Перед вами большая яма. В ней лежит кой-какое вооружение. Если вы хотите

взять его, прыгайте в яму, а затем — в отверстие над камнедробилкой, причем делать это надо, прижмываясь к ее краю, наиболее удаленному от середины этой дыры (и все время держите F). В крайнем случае, если вы все-таки умудрились попасть под дробилку, но вам удалось остаться живым, то под мостиком-дорожкой найдете аптечки. От ямы идите коридорам, пока не попадете на улицу. Вам нужно направо а пещеру. Придется попотеть, уворачиваясь от огнестрельных пушечек, пока не вырубите их простым нажатием на кнопку в полу, на противоположной стороне. Идите по коридорам, пока не попадете а большое помещение, похожее на кратер вулкана. Никуда не сворачивая, спуститесь вниз, перейдите мост и а комнате активируйте гидравлическую систему. Теперь возвращайтесь к началу моста, поднимитесь по пандусу и поверните в проход налево. Нажмите кнопку в полу — выдвинется мост. Перейдите его и поверните направо. Коридоры выведут вас на улицу к выходу из пещеры.

Теперь спуститесь вниз по лестнице и зайдите в проход справа. Спуститесь на лифте — и вы окажетесь у двери на..

#### Уровень — Borehole

Перед вами — два прохода. Левый ведет к большой П-образной платформе-лифту. Вы же пока идите прямо по коридорам. Спустившись по длинной лестнице, вы попадете в помещение с шестигранным отверстием в полу. Зайдите по лестницу, азовите бочки — и вы найдете тайник. Продолжайте свой путь по коридорам, пока не дойдете до комнаты со вращающимся механизмом. Включите две кнопки, чтобы механизм заработал, и возвращайтесь в начало эпизода.

Зайдите на П-образную платформу и спуститесь на один ярус вниз. Идите в проход.

#### Уровень — Drilling Area

Идите по коридорам до самого конца. В последней комнате вы увидите ры-

чуг. Включите его и возвращайтесь к П-образной платформе.

Спуститесь еще на один ярус вниз и идите а продолжение эпизода Drilling Area. Чтобы открыть проход в подземелье, разнесите два красных энергетических проводника по бокам. Спуститесь вниз. Пройдите до первого поворота туннеля. На повороте выстрелите в трещину а правой стене, чтобы попасть а тайник. Идите дальше по ходу туннеля до конца. Там вы увидите лазерный бур. Включите его и прыгните а прорезанную им дыру.

#### Уровень — Lower Mines

Красиво, не правда ли? Нажмите рычаг на той стороне и поднимитесь на какой-нибудь платформе вверх. Сразу спрыгивайте на пол.

Теперь идите в правый проход (тот, который уже), все время придерживаясь левой стены. Дойдя до конца, спрыгните вниз на железную платформу, торчащую из стены. Идите по металлическому коридору до рычага. Нажав на него, посмотрите, что аа сделан с белым монстром внизу!

Прыгайте туда и включите лазерную пушку. Когда она пробьет отверстие в стене, идите туда. Справа вы увидите оружие, но как только вы возьмете его, на вас, проломив скалу, набросится бульдозер с шипастым ковшом. Попытайтесь на бегу прижаться к правой стене так, чтобы заскочить в проход.

Идя по мостику, не упайте! В конце коридора будет лифт, который доставит вас ко входу а другой эпизод.

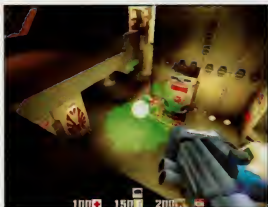
#### Уровень — Drilling Area

Идите по мосту, а затем по коридору до конца. Там вас ждет грузовой лифт, который увезет вас с этого уровня.

### Пятый этап — Factory

#### Уровень — Receiving Center

Выйдя из первого помещения, поверните налево. В закутке вы увидите кнопку — нажмите на нее и прыгните в открывшийся колодезь. По красной



трубе вы попадете в зал, заполненный лавой. Спрыгните на площадку внизу и нажмите кнопку. В вашу сторону опустится мост, по которому вы радостно перебежите на другую сторону и включите механизм, открывающий заслонку внизу, чтобы спустить лагу из бассейна.

Спуститесь вниз и нажмите кнопку. Далее — обратно на лестницу, в правый коридор, который и приведет вас ко входу во вторую красную трубу (нужно будет прыгать). Поднявшись по лестнице, идите в коридор и нажмите там кнопку. Вернитесь к выходу из трубы. Теперь в этом помещении заработали лифты.

Поднимитесь на лифте и спрыгните на другую сторону (советую схватить на среднем). Поверните налево и идите в дверь. Пройдите мост и откройте дверь, нажав кнопку. Лазеры по бокам выключились, и внизу под мостом вы можете найти тайник. Вернитесь к началу эпизода. Вы увидите там дверь, в которую еще не ходили — вам туда.

Рядом со взорванным мостом находится решетка, между прутьями которой вам и надо проскользнуть. Оттуда поднимитесь на лифте и идите направо в дверь.

## Уровень — Processing Plant

Это один из самых кровавых эпизодов игры: здесь прои́зводится уничтожение людей с целью дальнейшей их переработки а роботом-монстром.

### Эпизод — Death Match (секретный)

Вы можете попасть на этот эпизод, набрав с консоли код — map fast3. Здесь нет никаких монстров, но на прохождении эпизода дается всего 30 секунд. За это время вы должны собрать все оружие и здоровье, которое только сможете унести. Прямо перед собой вы увидите табло, где отсчитываются секунды. Справа и слева от него две двери, а в полу — кнопка. Если вы нажмете на нее, то двери будут временно заблокированы и вы не сможете забрать оружие, которое находится за ними. На лифте вы можете подняться на второй этаж: там также находится оружие.

Поднимитесь по антропоморфной лестнице и нажмите на кнопку. Спустившись, идите в проход, где отключились закрывавшиеся двери.

Поднимитесь на кроватном лифте вверх, но не на самый верх — сойдите на поллуту. По мостику подойдите к двери, за вами находятся две кнопки, открывающие ее.

Если у вас много жизни и вы хотите зайти в секретную комнату, то, войдя в дверь, спрыгните налево в лагу, а потом быстро вылезайте на берег.

В этом помещении вы увидите две трубы, из которых сыплются человеческие останки. Ваша задача — отключить первый из механизмов убийства, и чем быстрее — тем лучше. Но имейте в виду, что каждый раз после нажатия кнопки одного из алских механизмов пол будет аннрироваться, так что вам лучше в этот момент отойти подальше от вани с красноватой жидкостью (кислотой), а то, потеряв устойчивость, за просто можете туда спикировать.

Слева от вас дверь, за которой находится первая камера этой глобальной мясорубки. Чтобы ее отключить, вам надо спуститься вниз и повернуть налево. В центральном сооружении есть дверь, за которой кнопка-выключатель. Теперь поднимитесь обратно и идите не в ту дверь, из которой пришли, а в ту, которая левее.

Пройдя коридор, вы окажетесь в зале, где ползет лента транспортера. Вы должны переправиться на правую сторону, чтобы отключить кнопку.

Тут же находится лифт, который поднимет вас на другой этаж. Зайдите в дверь. Справа вы увидите проход и рядом — лифт. Поднимитесь к кнопке и отключите конвейер с головами. Теперь идите в проход (в любую дверь), опять нажмите кнопку выключения. Напротив кнопки проход — идите туда и поднимитесь на лифте.

Поверните направо (по пути обратите внимание на кислотную ванну слева, вам еще придется сюда возвращаться), зайдите в дверь и отключите камеру из-

бавления от смертника. Возвращаясь к кислотной ванне и по мостику перейдите на другую сторону.

Коридор приведет вас к очередной камере переработки. Нажмите кнопку и идите в следующий коридор. Спустившись на лифте, а потом пройдя через дверь, идите направо (на этом эпизоде вам уже нечего делать).

## Уровень — Receiving Center

В первом просеме вы увидите комнату с лазерами внизу (на случай, если вы упадете), и перемещающимися поверху столбами-площадками. Переберитесь с их помощью на противоположную сторону. Теперь — через дверь на большую спиральную лестницу. Спускайтесь и идите до конца. Во втором красном приборе от конца есть сенсор, стрелку по которому, можно открыть секретную комнату. Чтобы попасть в нее, вернитесь немного назад — вы увидите ее за первым поворотом, справа. Далее — EXIT жлет!

## Шестой этап — Power

### Уровень — Power Plant

Да, уж, таких пентилиационных труб, ежесекундно выбрасывающих в атмосферу этой планеты тонны радиоактивной пыли, вы никогда в жизни еще не видели. На этом уровне ваша конечная задача — грохнуть их реактор.

Полубоившись на красное зрелище, прыгните вниз и возьмите кислотную электронную карточку. Теперь вам нужно быстро бежать стену, чтобы попасть к лестнице (находится прямо напротив того места, где лежала карточка).

Идите в огромный зал. Справа красная дверь, слева, а углу, стоит несколько бочек, взорвав которые, вы откроете проход в секретную комнату.

Идите в красную дверь. Пройдя коридор, вы попадете на улицу. Прыгните в трубу, из которой временами идет огонь, отыщите лифт, поднимитесь и идите в дверь.

### Уровень — The Reactor

Перед вами развилка. Сначала шагните а левый коридор и а красную дверь. Пройдясь по коридору, вы спуститесь вниз, где за решеткой увидите CD-диск. Чтобы его взять, надо умертвить всех, кто вам встретится. Теперь возвращайтесь обратно к развилке и идите в другой проход.

Здесь тоже есть дверь. Пройдите через лазеры, поднимитесь на лифте и, пройдя немного по мостам, садитесь в лифт, который отвезет вас вниз.

Теперь идите налево в проход. Вы вышли к реактору. Нет-нет, не надо по нему стрелять, ваши действия не приведут ни к чему хорошему! И не пытайтесь поплавать в водичке под ним, это может отрицательно подействовать на ваше здоровье: во-первых, потому, что она применяется только для охлаждения реактора, а следовательно, это — кипиток (но иногда, а охлаждающих помещениях, она бывает холодной); во-вторых, эта вода после реактора, значит — радиоактивная. Лучше просто идите в низенький туннель слева от двери, из которой вышли, а потом и а...

### Уровень — Cooling Facility

Прыгайте в трубу. Выйдя на улицу, нажмите кнопку слева и спуститесь в подземелье. нырните в воду. Когда будете плыть, глядите по сторонам. С правой стороны вы увидите лестницу, которая ведет вниз к секретной комнате. После того как, собрав оружие, поднимитесь обратно, вы приплывете в помещение, заполненное водой.

Поднимитесь на лифте и по коридорам пройдите в отделение с огромным паровым поршнем. Откройте вентиль, запрыгните на поршень, вылезте наружу и в комнате нажмите кнопку. Теперь, поднявшись с помощью маленьких работающих плунжеров из самый верх, идите коридорами к лифту. Он привезет вас на улицу.

Прыгните в канаву с быстрым течением, которое принесет вас в комнату. Найдите ступеньки и спуститесь а под-

вал, где находится дверь на уровень The Reactor.

### Уровень — The Reactor

Пройдя по трубе, идите к реактору (как видите, воды в нем уже нет). Вам нужно войти в открытую дверь с желтым обрамлением. Идите до тех пор, пока не окажется в помещении с красной дверью справа и проходом апереди. Вам — а проход. Выйдя на улицу, прыгните вниз и идите в проход до колоды с решеткой и зеленой жижой внизу. Прыгните в колоде.

### Уровень — Toxic Waste Dump

Идите вперед по коридору, пропитанному ядовитыми газами, пока не выйдете из «свежий» воздух. Поднимитесь на лифте и идите в дверь. Зайдя, обратите внимание на решетку в стене слева. Если вы грохнете жещину-киборга на втором этаже или самого крутого робота (на вашем уровне сложности), то эта решетка откроется.

Поднимитесь из лифта на третий этаж. Идите из лифта по коридору. Выйдя к лабиринту коридора под открытым небом, идите в первый слева и нажмите там кнопку (за решеткой слева). Напротив, а полу, откроются двойные двери огромного люка. Как всегда, прыгните туда и идите по туннелю на новый уровень.

### Уровень — Pumping Station 1

По любому коридору отправляйтесь к лифту. Он привезет вас а помещении, из которого вы попадете в зал с множеством больших труб. Посмотрите на трубы прямо от ахода. В одной из них трещина. Если вы выстрелите а нее, то можете отправляться на экскурсию по секретным комнатам, а вернетесь (немного поплутав) в те же помещения. Из зала с трубами идите дальше в помещение с двумя большими насосами. Нажмите на кнопку, чтобы включить насосную станцию, и идите а дверь.

### Уровень — Pumping Station 2

Идите по дороге до самого конца. По пути обратите внимание на дверь слева

(рядом с ней синяя точка) — вам придется к ней вернуться. В помещении с насосом включите кнопку на стене и взорвите все бочки. Под ними будет отверстие в полу, куда вы и должны прыгнуть.

Спрыгните со скалы. Если вы выстрелите в нее, то откроется проход к тайнику. Встаньте к скале спиной и идите налево. Поднявшись на лифте, возьмите в комнате синюю электронную карточку. Если же потом вы пойдете направо, то найдете там много ценных вещей.

Возвращайтесь к двери с синей точкой. Перед вами лужа с ядовитой зеленой жижой, которую вы должны переплыть (когда будете плыть, нырните — внизу тайник). Чтобы взять защитный костюм, сходите направо. Костюм лежит а небольшом проходе под лестницей. Возвращайтесь к первой луже и идите в дверь.

### Уровень — Toxic Waste Dump

Дойдите до места, где вас от ахода будет отделять бассей с кислотой. Слева есть кнопка, аключающая мост. Пройдя два препятствия на дороге, после коридорчика, посмотрите направо: вам дают защитный костюм, чтобы вы могли сплывать в кислоту и поискать там что-нибудь стоящее. Если же вам ничего не нужно, то перепрыгните заграждение и идите в первый поворот налево. Затем по мосту к двери — и все!

### Уровень — The Reactor

Быстрее бегите к реактору: если он сейчас рванет, то не видеть вам нового уровня как своих ушей! Рядом с ним лифт, который привезет вас на следующий уровень (если путь к нему еще не проломлен, то немного подождите — все вам будет).

## Седьмой этап — Big Gun

### Уровень — Big Gun

Ни в каком случае не ходите налево, в шахту лифта — убьет! Лучше — прямо в тихое место: в зал с боевым лазером. Им управляют через спутник, на кото-





ром установлено параболическое зеркало, позволяющее отражать смертоносные лучи в любое место. Вам нужно испортить веко лазерную установку.

Войдя в зал, посмотрите налево и хорошо запомните эту дверь — вам нужно будет сюда вернуться. А пока вам нужно в дверь прямо. Потолок ей же — не открывается, но зато появилась муха-босс. Убейте ее, и замок откроется.

Идите по любому коридору до конца. Можете полюбоваться видом, открывающимся из окна. В комнате отыщите кнопку и нажмите ее.

Теперь не зевайте, бегите к началу уровня а дверь, которую должны были запомнить. Спуститесь вниз и прыгните в стартовую в космос шлюпку!

## Восьмой этап — Hangar

### Уровень — Outer Hangar

Поздравляю: вы опять вышли живым из опасной ситуации, и ваша космическая шлюпка не затерялась в космосе и доставила бравого солдата (то бишь вас) по адресу.

Для начала топайте в дверь, а там посмотрим. Если вы всей душой жаждете испортить врагу настроение, то на секретном уровне вы сможете вывести из строя то самое параболическое зеркало из космическом спутнике. На этот уровень вы попадете, если прыгнете с моста вниз (там же вы найдете кучу секретных комнат): вначале спуститесь под воду и поинщите там работающую турбину. Справа от нее вы найдете энергетический проводник, который надо разбить. Далее плывите на поверхность и, выйдя из металлический берег, прыгните опять, но уже в колодезь с водой. Проплывите по туннелю, и окажетесь между скалами, рядом с лестницей и входом в одну из стен. Там находите телепортатор н...

### Уровень — Comm Satellite (секретный)

Вы на спутнике. Естественно, чтобы вас не вынесло в открытый космос, надо бы вам закрыть входные ворота шлюза, в котором стоите. Для этого нажмите на клавиатуру компьютера.

Поднимитесь на лифте и идите по второму этажу. Вам придется долго идти по коридорам, мимо большого прохода, закрытого защитным полем, через две дзе-

ри к лифту. Поднимайтесь на третий этаж.

Вы увидите слева большую колонну, заполненную водой. Обойдите ее по коридору с другой стороны и нажмите кнопку в полу. Сзади откроется светящийся экран — расстреляйте его.

Вскоре потухнет свет. На ощупь продвигайтесь к двери справа (вы проходили мимо нее, когда шли по коридору к колонне) и шагайте по коридорам, пока в левой стене не увидите светящийся проход.

Вы амыдете а большой зал, где наверху висит зеркало. Убна монстра, посмотрите на потолок. Вы увидите четыре кнопки, нажав на которые, можно от-

править зеркало в глубокий космос. Воспользуйтесь уменьшенной гравитацией, чтобы это сделать. Ни в коем случае не подходите близко к ямам, над которыми расположены кнопки — вы сами улетите в космос. Чтобы успешно справиться с задачей, встаньте на платформу под кнопкой и нажмите клавишу прыжка. Вы плавно подниметесь (кнопка выключится), затем спуститесь. И так четыре раза. Проводя взглядом улетающее зеркало, выйдите в дверь, из которой вошли, и поверните налево. Отсюда вы уж точно прилетите к телепортатору.

### Уровень — Outer Hangar

Выйдя из телепортатора, снова нырните а воду и по трубе доберитесь до другого берега. Идите в дверь и поднимитесь на второй этаж. Пройдите на улицу и нажмите кнопку а полу справа от входа. Идите через мост в следующее здание.

В единственной комнате вы увидите кнопку, нажимать которую можно, только держа а руках голову командира танков (Commander Head). Чтобы ее добыть, идите в дверь слева.

### Уровень — Research Lab

Чтобы открыть дверь, вам надо включить компьютер, установленный справа. После идите по коридору, пока не прилетите к развилке в виде буквы Т. Чтобы закладеть синим электронным ключом, идите в левую дверь, по дороге включая компьютеры и смотря, что получилось.

Теперь возвратитесь обратно к развилке, идите в другую дверь и спуститесь на лифте вниз. Выходите и, пройдя коридор, поверните в первый проход налево. Там выключите компьютер, выйдите оттуда и, не заходя а противоположную дверь красного цвета (которую вам обязательно надо запомнить), идите дальше по коридору.

В левой стене (относительно прозрачного моста) нажмите две кнопки и возвращайтесь назад, к красной двери. За ней вас ждет лифт, который привезет вас к голове командира танков.

Как ни трудно было ему рисоваться со своей головой, она все-таки наша, и теперь у нас проблема: отнести ее по назначению. Вернитесь на предыдущий эпизод.



### Уровень — Outer Hangar

Нажмите на кнопку и идите а дверь, у которой выключилось защитное поле.

### Уровень — Inner Hangar

Спуститесь вниз по лестнице. Найдите широкую дверь и пройдите через шлюзовую камеру в помещение с вращающейся турбиной. Пригните на турбину так, чтобы вас выдуло вверх потоком воздуха. В этой комнате выключите турбину, нажав на клавиатуру компьютеру. Теперь прыгните вниз, в эту самую турбину. Оттуда пройдите а комнату с кнопкой и, нажав ее, прыгните вниз, в воду. Смотрите, чтобы вас не смолотило лопастями.

Выйдя из воды, идите а проход. Вы попадете в помещение с огромными плавающими тумбам. С помощью первой и второй вы доберетесь до первой кнопки, а с помощью второй и третьей — до второй. Теперь ваша задача — ползти на лифт, спускающийся с потолка. Воспользуйтесь третьей тумбой и мостиками справа.

Пройдя по коридору, прыгните вниз по огромным зубчатым колесам. Доберитесь до лесенки, поднимитесь по ней и идите а проход. По коридору вы придете к большому круглому помещению, заполненному водой. Спрыгните вниз и нажмите в полу кнопку выдвижения моста. Зайдите а проход, нажмите там кнопку и по выдвинувшейся лестнице вернитесь на второй этаж.

Перейдите по мосту на противоположную сторону, поверните налево и поднимитесь вверх на екоростном лифте. Из комнаты с рычагом открывается великолепный вид на шахту. Нажмите на рычаг до упора — включается закрывающаяся створка шахты. Теперь идите в дверь.

### Уровень — Launch Command

Сразу идите в дверь справа. Вы увидите до зала с огромным цилиндром в центре, заполненным водой. Идите в любую дверь — эти помещения одинаковы и сообщаются между собой через второй этаж. Поднимитесь на лифте, и вы

увидите перед собой вентилятор. Крутит его. Теперь идите по любой дорожке прямо, через зал с центральным насосом, и а таком же помещении крутит второй вентилятор.

Вернитесь в зал с центральным насосом. Там есть еще две двери, в которые вы пока не заходили. Обратите внимание: с одной стороны цилиндр совершенно глухой, а с другой имеет два прозрачных окошка. Идите а дверь со стороны глухой стенки цилиндра. В этом помещении справа и слева есть два лифта, которые доставят вас к вентиляторам. Вы должны покрутить их. Напротив ахода вы увидите дверь, закрытую защитным полем — вы вернетесь сюда а самом конце эпизода.

Идите к центральному насосу и в противоположную дверь. В помещении уничтожьте два экрана с пультами управления справа и слева. Теперь идите к двери, которая была закрыта защитным полем.

### Уровень — Outlands

К цели вашего путешествия — пульту управления воздушной бомбежкой ведут две дороги: по земле и по воде. Добраться до него может даже младенец, так как заблудиться там невозможно. Поэтому возьмите пульт и идите дальше, пока не придете к нескольким зданиям. Вам нужен домик с синим куполом. Вставьте пульт управления воздушной бомбежкой справа и смывайтесь от него подальше. После налета идите в проход рядом с домиком с синим куполом. Нажмите на кнопку и ждите...

## Девятый этап — City

### Уровень — Outer Courts

На улице ваша первая задача — найти кнопку, открывающую ворота. Для этого поверните налево. Там вы увидите пологий скальный аступ. Идите по скале направо, пока не дойдете до кнопки а полу. Наступите на нее. Если вы хотите зайти в секретную комнату, пройдите по скале к сооружению, из

которого вышли — кнопку хорошо видно сверху. Включи ее, вернитесь в это сооружение — там и находится тайник. Теперь идите в открывшиеся вертикальные ворота. Не забывайте об опасности: перед воротами сделан специальный мост через лаву, который может открыться под вами в любую секунду! Пройдя дальше, а помещении вы увидите проходы налево и право.

Идите налево, пройдите там под водой до самого конца. Чтобы открыть решетку в трубе, азорите ее. Поднимитесь по лестнице и возьмите специальный аппарат с лазерным диском, предназначенный для сбора нужных данных — Data Spinner (еборщик информации). Справа от окна, где хранится лазерный диск, в стене есть секретная дверь. Стрельните по ней — и откроется закуток с кнопкой в полу. Нажав на кнопку, бегите обратно а большое помещение, где адалился мост к куче оружия и патронов. Потом прыгайте в воду и плывите обратно. В конце, под водой, вы увидите два лифта. Поднимитесь из том, что слева от вас, и идите по коридору а дверь.

### Уровень — Lower Palace

На лестнице стоят бочки. Взорвав их, вы откроете в стене секретную дверь. Идти к вашей цели вы можете двумя путями: через эту дверь или через нормальный выход из этого помещения. Но имейте а виду, что только нормальный путь приведет вас к конечной цели — новому эпизоду. Так что советуем оставить изучение секретных комнат на потом.

Идите по дороге, пока не придете к двери, закрытой красным защитным полем. Открыть ее можно, нажав кнопку в комнате рядом. Пройдите немного вперед — и вы окажетесь около фонтана. Из секретной комнаты тоже можно айти к фонтану. Для этого, поджавшись по второй лесенке, поверните направо и айдите через маленькую железную дверь. Поверните налево и вы окажетесь около фонтана.



В фонтане находится сюрприз. Достать его вы сможете, стрелнув по рисунку-роже за ним и по такой же роже создай вас.

Встаньте спиной к фонтану. Вы увидите два коридора с красными коврами-дорожками. Идите в левый, а конце которого окажется а большом помещении с компьютерами анну. Идите по красной дорожке налево в дверь, которая приведет вас к лифту и а следующий эпизод.

## Уровень — Upper Palace

Перед вами небольшая комната с красивыми кристаллом между двумя закрытыми проходами. Для начала вам надо идти в правый. После огромной комнаты вы попадете в коридор, где вас будут обстреливать четыре в ряд стоящие пушки. Чтобы отключить их на армя, нужно выстрелить а сенсор аверху над пушками.

Стоя на повороте, обратите анимание на залор между стеной и полом. Если вы прыгнете туда, попадете а секретную комнату. Имейте в виду — внизу лава.

Пройдя через маленькую дверь, вы окажетесь под лазерной установкой. Идите в дверь слева и нажмите на столбе кнопку.

Теперь возвращайтесь обратно к синему кристаллу в начале эпизода и идите а левый проход. Поднимитесь на лифте, пройдите мимо такого же кристалла и сверните а первый поворот направо. Пройдите по коридору и сверните в левый поворот.

У лазерной установки возьмите CD-диск и идите назад в дверь, из которой только что аышли, но не по коридору, а в дверь прямо. Там спуститесь на лифте на самый нижний уровень. Выйдите из лифта, спуститесь по лесенке, идите по коридору вниз и вниз, пока не дойдете до двери, ведущей на следующий уровень.

## Уровень — Lower Palace

Включите кнопку а маленькой комнатке и аходите к главному компьютеру. Активизируйте сначала правый, а потом левый компьютеры. После этого нажмите на клавиатуру центрального компьютера и возьмите Data Spinner. Теперь возвращайтесь на уровень Upper Palace.



## Уровень — Upper Palace

Вернитесь к тому месту, где взяли лазерный диск (у лазерной установки). Перепрыгните в небольшой проход и нажмите там на клавиатуру компьютера. Выйдя оттуда, толкните в дверь направо и, никуда не сворачивая, придите к компьютеру, который и аключите. Рядом а помещении опустится мост через лау. Идите по нему к выходу.

## Десятый этап — Boss

### Уровень — Inner Chamber

Идите аперед, а любую сторону, и придете к двери. Естественно, попробуйте ее открыть. Не пугайтесь — это только начало. Идите по коридору дальше, а в конце поднимитесь на лифте. Пройдя дверь, увидите перед собой за защитным полем лифт. Чтобы снять защиту, нажмите две кнопки, которые находятся в проходах справа и слева от лифта.

Поднявшись на лифте, вы увидите четыре кнопки: две на полу и две а стене. Начните с тех, что нажимаются ногами. Нажав на все кнопки, поднимитесь на постамент телепортатора. В сознание придет а же в космосе.

### Уровень — Final Showdown

Идите по любому коридору до лифта. Наверху, в зале, вы встретите огромно-

го монстра на козлиных ногах. Но не радуйтесь, это не Макрон, а его робот-манипулятор (сам же Макрон, немного поменьше и не такой крутой, сидит у робота а спиной).

Сначала вам придется разрушить робота. Бить его лучше чем-нибудь типа бауки. А Макрона — тем, что хорошо может оглушить (даустволка, гипербластер, баука и т. д.).

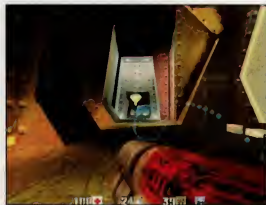
Имейте в аиду, что а этом огромном зале имеется поаполненный склад с патронами и оружием (в полу есть кнопки и двери: нажав кнопку, бегите к двери с противоположной стороны). Там же есть секретная фотогалерея: напротив кнопки, в коридорке, вы найдете трещину а стене. Из галереи вы можете попасть к бассейну а приаолом...

Чтобы наконец вернуться домой, на Землю, вернитесь к началу этого эпизода, отыщите открытую спасательную шлюпку — и вперед!

Роман Облизин и Evil Laugh.

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»



# LORDS OF MAGIC

Разработчик Impressions  
Издатель Sierra  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр пошаговая стратегия +  
сражения в реальном времени  
Рейтинг ★★★★★☆

Операционная система — Windows 95.  
Процессор — Pentium 100 (рекомендуется 133).  
Оперативная память — 16 Мб (рекомендуется 32 Мб).  
Видеоплата — Windows 95-совместимая, поддерживающая 32.000 цветов при разрешении 640 x 480.  
Звуковая плата — Windows 95-совместимая.  
Необходимый объем на жестком диске — 135 Мб + минимум 100 Мб, зарезервированных под «виртуальную память» (для полной установки рекомендуется 360 Мб + 200 и более Мб для «виртуальной памяти»).  
Привод CD-ROM — четырехскоростной (рекомендуется двенадцатискоростной).  
Игра занимает один CD.  
Возможна игра нескольких человек через модем, нуль-модем, локальную сеть IPX или Интернет.

Данная игра является в некоторой степени продолжением известной экономической и военной стратегии *Lords of the Realm*, выпущенной фирмой Impressions в далеком 1994 году, а в большей степени — ее второй части, изданной Sierra в конце 1996 г. Приостановив на некоторое время работу над этой серией, разработчики решили полностью переработать структуру игры и изменить сюжет. Взяв за основу всегда популярный мир фэнтези, снабдив игру эпической легендой и детально переработав графику, они создали *Lords of Magic*.

Концепция игры сильно напоминает оригинал, а игровой процесс ближе ко второй части *Lords of the Realm*, с сильным влиянием *Heroes of Might and Magic* и *Master of Magic*. Основным достоинством игры является неплохое совмещение пошагового режима во время действий на стратегической карте и сражений, проходящих в реальном времени. Это делает игру достаточно размеренной и глобальной: всегда есть время подумать и воплотить в жизнь любой стратегический план. В то же время, сражения в реальном времени ие



дают игре затянуться, делают ее более живой и интересной.

В графическом плане игра смотрится очень даже неплохо. Все действие происходит на трехмерной карте, с горами и впадинами. К сожалению, ее нельзя вращать, что, впрочем, не столь уж важно. Главное, что трехмерными стали и сражения. Местность и фигуры героев выполнены достаточно четко и красиво благодаря 16-битной палитре. Ландшафты весьма разнообразны и радуют глаз. Конечно, до краев *Myth*'а данный мир не дотягивает, но все равно выглядит впечатляюще.

Особую атмосферу придают игре музыка и звук. Существует много разнообразных мелодий, созданных специально для каждой расы и случая: от лирическим баллад лесных эльфов до боевых гимнов и маршей варваров. В звуковом сопровождении используется принцип «интерактивной карты», когда вы слышите звуки, соответствующие тому, что происходит вокруг ваших войск (похоже на то, как это было в *Heroes of Might and Magic 1/2*).

Но графика и музыка являются лишь только частью того, что переработали в структуре *Lords of the Realm* разработчики. Изменения коснулись и стратегического управления. Менеджмент ресурсов стал гораздо проще и здорово напоминает *HM&M2*. Хотя сохранились некоторые специфические черты, присущие оригинальной серии. Так, например, крестьяне теперь именуются сторонниками (Followers), что, в принци



пе, не меняет их сути — как всегда, вы либо отправляете их на производство ресурсов, либо вербуете в армию. Дипломатия все так же сводится к банальному принципу «задабривания» противника подарками, а цель — к уничтожению основного врага, коим на этот раз становится темный маг по имени Балкот (Balkoth). Действительно изменились лишь сражения, реализация которых очень напоминает небезызвестный Myth. К большому сожалению, игре присущ и целый ряд недостатков. Нереализованные функции, явные недоработки в интерфейсе и чисто игровые несоответствия уходят на второй план, когда речь заходит о быстроте. Любое событие вызывает судорожное «шевельвание» жесткого диска, загрузки игры или экрана сражения приходится ждать минутами — объем swarфайлов просто огромен. Это просто убивает большинство пользователей, которые отказываются играть в то, что «тормозит» на любой (повторяю, на любой) машине. И дело тут не в скорости вашего компьютера, а скорее, в быстроте действия жесткого диска. Конечно, со временем на сервере Sierra появился патч, сокращающий время и устраняющий ряд других недостатков,



но разве у всех есть быстрый и стабильный доступ в Интернет?

Несмотря на то, что в игре много недостатков, **Lords of Magic** удалась. Конечно, игра получилась «сырой», но от этого она не становится менее захватывающей и интересной. Для *Impressions* это явный успех. Только вот станет ли игра хитом — вопрос очень даже спорный.

## Легенда

В каждом мире есть свои предания, в которых повествуется о тех днях, когда он был молодым. Они передаются из уст в уста, от отца к сыну. И, как это ни печально, история превращается в легенду, события Великих Времени обрастают мифами. И новое поколение, усыпленное ароматом мирной жизни, забывает о грандиозных битвах прошлого, о том, кто был их реальным врагом. И вместе с тем они забывают об очень простой и, одновременно, очень важной истине — история имеет свойство повторяться...

Мир менялся, менялся его форма и структура. Но Бесконечные существовали всегда. Даже тогда, когда не было самой Вселенной, когда всем владела Пустота, они уже сражались между собой. Их было четверо, и они были асем и ничем одновременно. Само слово «бесконечность» было бессмысленно в те далекие времена. Лишь эта Четверка продолжала вечную битву. И их вражда

завела их в ловушку, которую они сами себе подготовили. Они не знали самого главного — энергия, которой они сражались, была энергией Жизни. И постепенно, шаг за шагом, мир становился похожим на тот, который мы видим до сих пор. Первичная энергия создавала современную Вселенную с миллиардами планет и солнц. Пустота стала заполняться, стали образовываться галактики. Но постепенно происходило еще и то, что впоследствии решило судьбу не одного мира — начала исчезать сама Бесконечность. Четверо, продолжая ожесточенную битву, не заметили этого. Их нельзя было убить, их можно было остановить лишь одним способом — лишить безграничности, придать им форму. И их же Первичная энергия создала для них тюрьму в мире, который позже получил название Урака. И именовались с тех пор Бесконечные Землей, Водой, Огнем и Воздухом.

Через тысячи веков та же сила создала на планете жизнь. Единственной расой, господствующей в этом мире, были первые Гиганты, избравшие своими богами Четверые стихии. Со временем разделились они на кланы, и бывшие Бесконечные, воодушевленные своих жрецов, повели народы в сражение. И началась новая битва, длившаяся тысячами лет. Но, вместе с тем, странные события стали происходить на поверхности Урака. Гиганты, вовлеченные в борьбу, стали убивать всех под-

ряд, подчиненные новой силе — энергии Смерти.

И битвы стали настолько кровавыми, что все больше и больше Гигантов погибало в сражениях. Тогда Бесконечные, забыв о давней вражде, объединились в Великий Союз. Они раскрыли свои знания и дали оставшимся Гигантам дани. Но те не смогли применить их для спасения своей расы, и, как единственный выход, решили было создать новые, пусть не идеальные, но способные сразиться с Тьмой народы. Так появились люди, гномы, эльфы, халфинги и другие создания. Образовался второй Великий Союз, и через кровь и страдание им удалось изгнать Тьму.

Так начались века мирной жизни и процветания. Великие сражения стали легендой, а народы забыли свои предания и предостережения прошлого. Снова образовывались кланы, но теперь их становилось больше. Первичная энергия напомнила о себе, и появились религии Жизни и Порайки. Но были и те, кто, не поверив рассказам предков, добровольно встал на сторону Тьмы. Они создали кланы Хаоса и Смерти. Этим не преминул воспользоваться Голгот (Golgoth), Властелин Тьмы. Он воззвал к повелителю клана Смерти, черному магу лорду Балкоту, и предложил ему сделку. Заточенный древним проклятием, Голгот не мог появиться на поверхности Урака в своем реальном облике до тех пор, пока не будет полностью уничтожено то, что было Первичной энергией. Он наделил Балкота невиданной мощью, подчинив ему все силы Тьмы. В обмен на это лорд стал глазами и ушами Голгота в мире Жизни.





И аиовы, как а дреаности, началась великая война. С той лишь разницей, что армена Великого Союза прошли и объединить кланы будет очень непросто. У народа нет общего врага — не все знают, кто стоит за Балкомто, а в древние придания верите только вы. И лишь вы, повелитель одного из когдот великих кланов, осознате то, что станет с миром, если а этой войне победит Голгот. Именно перед вами встала новая задача: вновь объединить земли, познать народы на войну, и, подчинив себе само Магию, уничтожить Князя Смерти.

## Выбор героя

Для начала необходимо выбрать одного из трех героев, который встанет во главе вашей армии. Этот персонаж является вашим компьютерным воплощением, но он может не только командовать, но и собственноручно участвовать в любом сражении. Он обладает несколько большими возможностями и способностями, чем обычные герои, но за это приходится платить — его смерть приводит к автоматическому проигрышу (кстати, только это и является основным обстоятельством поражения — пока жив ваш лорд, игра продолжается). Выбор персонажа является не столь критичным, т. к. в течение игры вы сможете нанять или создать героев любого другого класса. От первоначального выбора зависит лишь основные характеристики вашего лорда и стиль развития государства на первых этапах. Всего классов три, каждый из них обладает определенными достоинствами и недостатками:

**Warrior** — самый сильный и выносливый из основных героев, являющийся профессионалом в ближнем бою. Вонь не может пользоваться заклинаниями и дальность его видения во время передвижения на стратегической карте является минимальной из всех предложенных. Зато ему нет равных в сражении, он способен поднимать боевой дух подчиненных, организовывая быстрые атаки;

**Mage** — физически самый слабый из всех героев, волшебник обладает возможностью использовать магию, что при умелом управлении и развигии делает его сильнее небольшой армии;

**Thief** — один из наиболее интересных персонажей, т. к. вор обладает некоторыми дополнительными возможностями в сфере шпионажа. Так, например, он способен незаметно передвигаться, собирать информацию о противнике и выкрадывать ресурсы и артефакты. Дальность его видения на стратегической карте является максимальной, а излюбленным методом в сражениях

является стрельба с большого расстояния.

## Кланы

Определившись с героем, можно выбрать ту стихию, которой будет поклоняться ваш клан. Всего в игре восемь элементов, следовательно, восемь и религий. От того, кого своим богом изберет ваша раса, зависят состав ваших войск и доступные заклинания. В начале каждый клан обладает лишь определенным набором персонажей, но по мере захвата нейтральных деревень вы получите возможность создавать войска других рас. Каждый из кланов обладает определенными особенностями и недостатками, имеет естественных врагов и друзей. Все расы в достаточной степени сбалансированы, так что выбор зависит лишь от ваших пристрастий и стиля игры:

**Life** — лесные эльфы, воспевашие Жизнь. Облеченные в легкую броню, воины этой расы представляют собой естественную угрозу своим быстрым передвижением и молниеносными атаками. Магия жизни направлена на исцеление и защиту, а в меткости и дальности стрельбы их лучникам нет равных. Воры этого клана быстры и незаметны. Недостатки тоже очевидны: не слишком ельные и слабо защищенные воины уязвимы в ближнем бою. Во время сражения рекомендуется сделать ставку на лучников, сочетая глубокую защиту с молниеносными фланговыми ударами. Естественными арами являются поклоняющиеся Смерти, возглавляемые лордом Балкомто;

**Earth** — гномы и халфлинги, избравшие своей религией магию Земли. Преимуществами являются перво-классная броня и огромная сила, вошедшая а легенду. Волшебники этого

клана обладают полным контролем над камнем, песком, землей и минералами и используют свои знания для защиты и нападения. Халфлинги же являются прекрасными разведчиками и ворами. Основной недостаток гномов — крайняя медлительность и неастроупность. Если будете играть за этот клан, то постарайтесь использовать их защитную огромную силу, навязывая противнику затяжной ближний бой. Гномы, по природе своей, всегда недолюбливали эльфов и е опаской относились ко всем летающим тварям, в первую очередь — к поклоняющимся Воздуху;

**Chaos** — варвары этого клана служат Хаосу и разрушению. Не пользуясь тяжелой броней, они обладают прекрасным оружием и просто одержимы в битве. Их силе могут позавидовать даже гномы, а их маги добились полного контроля над мистическими силами, которые помогают создавать им разрушительные по своей сути заклинания. Недостатком является отсутствие брони и слабая защита. Поэтому, не вступая в ближний бой с превосходящим противником, постарайтесь быстрыми ударами разделить его, а потом, напав всеми силами на одну группу, добить разрозненные части по очереди. Больше всего а своей жизни ненавидят тех, кто служит Порядку;

**Water** — не являясь сильными воинами, поклоняющиеся Воде все же представляют естественную опасность. Их маги не используют грозные елы, заключаемые в родной для них стихии, применяя широкий спектр соответствующих заклинаний: от замораживания и еснейной бури до лечения и восстановления сил. Разведчики же представляют собой нечто среднее между вором и воином, который всегда может постоять за себя. При игре за них стоит не пользоваться ту же тактику, которую применяют сторонники религии Жиз-



ии, уделяя особое внимание волшебникам и магическим тварям. И не забывайте, что они очень не любят тех, кто поклоняется Огню;

**Death** — воины Тьмы, возглавляемые Балкомом. Так что управлять ими вы сможете лишь после его смерти. Сильные и бесстрашные в бою, они наводят ужас лишь одним своим видом. Волшебники обладают одним из наиболее разрушительных наборов заклинаний, в вору являются профессионалами своего дела. Явных недостатков у этого клана нет, поэтому стиль игры зависит напрямую от вас. Осталось лишь напомнить, что основными врагами для них являются поклоняющиеся Жизни;

**Air** — гиганты, воспевающие Воздух. Воины этого клана, обладая вполне приличной силой, очень выносливы и жизнеспособны. Маги взяли себе на вооружение молнию и гром, что не мешает им сражаться в ближнем бою наравне с воинами. Вору и разведчики помимо того, что быстро передвигаются по воздуху, являются отличными стрелками. Основным недостатком, как и у многих других рас, является слабая защита, что, впрочем, прекрасно компенсируется огромной жизненной силой. Во время сражения старайтесь это использовать, не допуская того, чтобы одного вашего воина атаковали одновременно с нескольких сторон. Так же не забывайте, что у вас есть летающие войска и что вашим главным противником являются те, кто поклоняется Земле;

**Order** — биверголовые рыцари, сражающиеся со злом во имя Порядка. Воины, обладая самыми мощными доспехами и оружием, специально тренированы для сражения в ближнем бою. Чего нельзя сказать о стреляющих войсках, которые по всем показателям недотягивают до эльфийских. Да и маги сла-

деют, в основном, защитными заклинаниями, увеличивающими те или иные показатели. В принципе, это и является основным недостатком данного клана. Борьбаться с ним стоит, чаще применяя в сражениях пехоту и кавалерию, отводя лучникам лишь роль поддержки и прикрытия, стараясь навязать противнику ближний бой. А этим противником, скорее всего, будут служители Хаоса.

**Fire** — дикие племена, поклоняющиеся Огню. Воины, как и свойственно варварам, не носят доспехов, зато мало кто может сравниться с ними по силе. Волшебники от союза с Огнем получили возможность пользоваться наиболее разрушительными заклинаниями, сжигая все на своем пути. Помогают им в этом каменные гиганты, забрасывающие противника огромными раскаленными глыбами. Недостатком является отказ поклоняющихся Огню от применения тяжелой брони. Поэтому их тактика ведения боевых действий очень схожа с тем, как сражаются сторонники Хаоса. Главное, не забывать о разрушительной силе огня и чаще использовать магов в сражении. Естественным врагом для них являются служители культа Воды.

## Управление

Управление на стратегической карте планеты осуществляется в походном режиме. Вы отмечаете мышкой ваши войска и указываете на то место, куда хотите отправиться. В зависимости от того,

на что вы наведете курсор, он примет соответствующую форму («ворота» — если это здание можно войти, «факела» — если что-то можно исследовать и т. п.). Щелкните мышкой, и вы увидите, за какое количество ходов ваши подчиненные придут туда. Если вы войдете в город, то вам будет доступна меню управления им, если встретите армию противника — экран дипломатии или сражения. Когда все приказы будут отданы, вы передадите ход вашим соперникам.

## Начало игры

И вот вы на поверхности Урлика. В зависимости от выбранной вами расы будет соответствующим и тип местности. Несмотря на то, что в игре всего один карта, разнообразных ландшафтов достаточно много (по одному для каждого народа). Плюс еще есть возможность самому создать игру (режим Custom Game) на заранее нарисованной карте (меню Map Editor).

Все передвижения по стратегической карте осуществляются группами, состоящими из одного героя и трех бое-



вых подразделений. Возможно одновременное передвижение (и участие в сражении) не более трех групп. Вообще, отряды могут передвигаться и поодиночке, без героев. Но в этом случае существенно сократится дальность видения и скорость движения. То, насколько далеко ваши войска обозревают окрестности, является очень важным для грамотного развития и позволяет избежать многих неуживчивых сюрпризов, например, внезапного появления врага перед воротами вашей крепости. Дело в том, что в игре реализован классический вариант «туман войны» — от вас скрыта та область, которая не находится в поле прямого видения ваших войск.

Вначале вам будут доступны лишь ваш основной герой и небольшой отряд. Этого немного, но должно хватить для завершения основной задачи на перво-

начальном этапе — освобождения Храма (Great Temple) от неверных. Без этого вы не сможете привлечь к себе сторонников (Followers), без которых невозможно производить ресурсы и создавать армию. Пока Храм не освобожден, вам будут доступны лишь шахты, а нанимать вы сможете только дорогостоящих наемников (и дело тут скорее не в цене этих войск — наемники обходятся дешевле завербованных сторонников, просто их содержание слишком дорого для казны). Хотя, в принципе, тех войск, которых вам выдают в начале, на легком уровне сложности должно хватить. На более «продвинутых» уровнях освобождение Храма будет не такой простой задачей, для начала рекомендуется повысить опыт вашей команды или, в крайнем случае, прибегнуть к услугам наемников.

Быстрее всего опыт приносит сражения и исследование разных «заброшенных» мест. На карте они представлены в виде пещер, деревьев, бишес и т. п. пунктов. Если там можно кого-нибудь встретить, то курсор при наведении на подобную точку превращается в горящий факел. Перед боем вам дадут краткую справку о том, что это за место, противник какого клана вас там ожидает и приблизительный уровень этого противника. После удачного сражения вы получите определенное количество ресурсов и, вполне возможно, магический артефакт. Некоторые из них обладают такой мощностью, что способны сделать непобедимым даже потенциально слабого героя. Но самое главное на начальном этапе развития — получить контроль над источниками ресурсов, т. е. производить их в городе до освобождения Храма вы не в состоянии. Всего на поверхности Урака используются четыре вида ресурсов, которые производятся в соответствующих сооружениях:

**Gold** — золото добывается в шахтах (Gold Mine) и является основной формой расчета с войсками, производящимися в гильдиях воров. Также практически всегда используется при повышении уровня здания и дипломатии;

**Ale** — эль производится на пивоварнях (Ale Brewery), и им обычно оплачивают службу стандартным войскам, завербованным в бараках;

**Crystal** — кристаллы используются преимущественно магами для оплаты их услуг, а также совершения некоторых заклинаний и лечения армии. Достать их можно в шахтах по добыче кристаллов (Crystal Mine);

**Fame** — славы вы не с кем не расплачиваетесь, зато она играет ключевую роль при привлечении сторонников, т. е. количество работающих на вашей стороне напрямую зависит от этого по-

казателя. Славу можно получить, участвуя в сражениях или освободив статую (Fame Statue) от последователей другой религии.

Так же необходимо отметить, что прибыльность того или иного сооружения зависит от уровня его развития. Захваченная шахта будет вам приносить каждый ход стабильный доход, правда, до тех пор, пока она будет в ваших руках.

После того как вы откроете Храм, начнется самая интересная фаза игры. Как уже отмечалось выше, после освобождения Храма к вам начнут приходить сторонники, которые являются, по сути, бесплатной рабочей силой. Их можно отправлять на производство или вербовать в армию. Сторонники приходят к вам в конце каждой недели, и чем выше показатель вашей славы и побед, тем больше их будет.

## Сооружения

Когда вы начинаете игру, все здания уже построены, и на территории своего королевства возвести ничего нельзя. Центральным сооружением является столица (Capitol). Когда зайдете в нее, вам будет доступно следующее меню:

**Stronghold** — здесь можно узнать количество ваших сторонников, а также проверить финансовое и военное состояние того или иного клана и ваши отношения с данной расой;

**Tavern** — в таверне можно приобрести (Purchase) эль (за 3 золотых — единицу эля) или провести фестиваль (Hold Festival), что повысит вашу славу (за каждые 8 золотых ее показатель поднимается на единицу);

**Temple** — в храме можно прибегнуть к искусству алхимии (Alchemy) и получить за 3 золотых 1 магический кристалл, вылечить (Heal Party) своих войска (1 пункт «здоровья» за каждый золотой) или снять магическое заклятие (Exorcize);

**Market** — на рынке всегда можно продать лишний эль и кристаллы (1 золотой за каждые 3 единицы продукции);

**Magistrate** — здесь можно всегда «продать» часть вашей славы за столь необходимое золото (в соотношении 2 к 1). Также в каждое здание столицы можно направить работников из числа ваших сторонников, и они будут производить там соответствующие ресурсы. Оли рабочий может производить единицу товара в день, в общем количество сто-

ронников, которые могут работать в одном здании, зависит от уровня вашей столицы. Так, например, в городе со вторым уровнем в каждом здании могут работать до 8 человек. Так что



при наличии «лишних» ресурсов весьма уместным было бы произвести модернизацию (Upgrade).

Помимо столиц и добывающих шахт в ваших владениях существует еще несколько строений, функции которых хотелось бы описать подробно:

**Barack** — в бараках можно создать героя (Champion), который будет возглавлять вашу армию, нанять обычные войска (разные виды пехоты и кавалерии) и построить флот;

**Thieves' Guild** — здесь обычно нанимаются воры, различные виды стреляющих войск и некоторые особые создания (преимущественно летящие), основной целью которых служит разведка местности;

**Mag Tower** — в гильдии магов можно взять к себе на службу волшебника, купить эликсир или призвать какое-нибудь магическое существо.

При найме войск у вас всегда есть выбор: брать наемников (Hire Merc) или тренировать новиков из числа своих сторонников (Train Unit). Главное, помните одно — производство наемников хоть и обходится дешевле, но их содержание разорительно для бюджета. Каждое из зданий можно либо разрушить (Demolish), либо модернизировать (Upgrade). Увеличение уровня ведет не только к появлению новых видов войск, но и к еще одному полезному свойству. Дело в том, что если вы оставите на время героя в соответствующем здании (война — в бараках, во-ра — в гильдии воров, волшебника — в гильдии магов), то создаваемые вами в этих зданиях персонажи уже изначально будут получать некоторую часть боевого опыта того героя, который оставался в этом здании. И какой процент от первоначального они получат, зависит от уровня сооружения. Герой, находящийся в здании первого уровня,

пердаст 10 % своего опыта новобранцу, в здании второго уровня — 20 % и т. д.

## Магия

Магия, как можно понять из названия игры, на поверхности Урака играет ключевую роль. Причем, заклинания



наивысшего уровня позволяют без труда раздвигаться с любым противником. Как уже отмечалось выше, «стиль» доступной вам магии зависит от вашего клана, но завоеывая нейтральные деревни и сооружая библиотеки, вы потенциально сможете изучить все 160 имеющихся в игре заклинаний. Все они делятся на четыре сферы:

**Attack** — боевые атакующие заклинания, обычно прямого действия, т. е. аналогично метательному оружию;

**Defense** — заклинания защиты, увеличивающие некоторые параметры ваших войск, создающие магическую броню или ослабляющие противника;

**General** — раздел общих заклинаний, к которым относятся магия лечения, перемещения, разведки и различные особые виды, которые нельзя отнести ни к одному классу;

**Overland** — заклинания, связанные с изменением облика планеты, от пробуждения вулканов и метеоритных дождей до ниводнения и подъема гор.

Все эти заклинания можно изучать, оставив своего мага в библиотеке (Library), которая бесплатно дается к каждому построенному вами зданию гильдии магов (Mage Tower). Скорость производства исследований напрямую зависит от количества магов, работающих в одном сооружении. А их количество, в свою очередь, зависит от уровня библиотеки — чем он выше, тем больше волшебников можно посадить за работу.

## Дипломатия

Дипломатическую систему LoM нельзя назвать особо развитой, но,

тем не менее, до ведения боевых действий неплохо было бы знать, в каких отношениях с той расой, на которую собираетесь напасть, вы находитесь. Сделать это можно в столице, на экране крепости (Stronghold). Всего различается десять степеней (помимо нейтральной) — от полного доверия до явной ненависти. На ваши отношения

влиют не только стычки на границах и общие враги, но и торговля и шпионаж.

Когда вы заходите в город другой расы или встречаете ее войска (если вы не находитесь с нею в состоянии войны), то перед вами станет выбор между немедленным вступлением в сражение (Fight) и началом переговоров (Parley).

На экране разговора вы можете просмотреть состав армии вашего оппонента, его текущие ресурсы и артефакты. Далее вы берете что-нибудь из того, что вы хотите ему предложить (это может быть не только золото, но и войска, шахты и магические предметы), «перетаскиваете» на экран обмена и требуете от противника то, что считаете уместным. Можно преподнести оппоненту небольшой подарок или, наоборот, потребовать что-нибудь в безвозмездное пользование. Главное, выбрать правильный стиль ведения переговоров:

**Peace** — самый «мягкий» способ добиться чего-нибудь. Вы вызываете к могуществу и справедливости противника и надеетесь, что ваш лесть затмит ему глаза. Не действует против действительно сильных и независимых врагов;

**Request** — просьба, выдержанная в крайне дипломатичной форме. Таким способом получить что-нибудь достаточно сложно;

**Gift** — преподнести противнику безвозмездный подарок. Идеальная тактика для «заблуждения» нужных вам кланов;

**Trade** — торговля, проще говоря, обыкновенный бартер без взаимных уступок;

**Demand** — требование, граничащее с угрозой. Очень действительно для шантажа и собирания дани со слабых кланов. Правда, желательно, чтобы ваши войска превосходили войска противника минимум в два раза.

**Threat** — прямая угроза начала боевых действий. Таким образом добиться чего-нибудь, кроме объявления войны, можно лишь у очень запуганной расы.

В любой момент переговоры можно прервать и перейти на экран сражения.

Если же противник сам начинает переговоры и предлагает что-нибудь взамен, то условия обмена и стиль ведения беседы можно изменить, воспользовавшись пунктом Repet.

Есть еще несколько дополнительных функций, доступных только вору. Во-первых, это шпионаж (меню Spy), позволяющий узнать полный состав армии противника, ее боевой опыт и наличие магических предметов. Во-вторых, это возможность украсть (пункт Steal) ресурсы или артефакты, что при высоком уровне развития вашего героя является очень даже полезной особенностью.

## Сражения

Боевые действия выполнены в режиме весьма эффектно. Сами сражения проводятся на трехмерных картах с достаточно неплохой прорисовкой местности. Всего в одном сражении может принимать участие до 80 персонажей.

Система управления достаточно удобна и продумана, не сложнее, чем в любой другой стратегии в реальном времени. Можно «выделить» мышкой любое количество героев, разбить их на группы и отаить соответствующие команды. Причем основные (такие, как «передвижение» и «впадение») вы, как всегда, сможете произвести на основном экране обычным щелчком мыши. Особенные же команды для отдельного персонажа или группы можно выбрать на панели внизу экрана. Это могут быть специальные возможности — такие, как исчезновение и магия — или обыкновенные боевые комбинации типа защиты и стрельбы с дальней дистанции. Главным в этом можно считать то, что можно в любой момент остановить игру, нажав на паузу, как это было и в *Lords of the Realm 2*. Это позволяет перегруппировать войска, отдал персональные приказы каждому герою или группе, что, в свою очередь, ведет к более четкому тактическому планированию и разнообразию вариантов защиты и нападения.

В любой момент из сражения можно попытаться выйти или слиться на милость противника. Если же вам лень самому управлять войсками или у вас это не совсем удачно получится, то имеет смысл передать управление компьютеру — тот в режиме Auto-Calculate выдаст наиболее логичный исход битвы и подсчитает потери.

## Советы

Не забывайте о том, что в игре реализован так называемый «туман войны». Это приводит к тому, что на карте отображаются лишь те войска противника, которые находятся в зоне прямой видимости ваших подчинен-



ных. Так что, чтобы внезапное появление армии противника не застало вас врасплох, всегда оставляйте несколько дешевых персонажей на границах. Так же не стоит недооценивать роль разведки — чем лучше вы будете знать окружающую территорию, тем грамотнее будете играть.

Одним из ключевых аспектов в игре является добыча и защита ресурсов. Всегда грамотно оценивайте свои запасы и производите только те войска, которые действительно необходимы на данный момент. Старайтесь защищать стратегически важные шахты, делая их опорными пунктами обороны или нападения. Не спешите на модернизацию зданий, особенно в столице — чем больше сторонников сможет на вас работать, тем больше ресурсов в конечном счете они смогут добыть.

Если вы недовольны своими войсками или просто хотите разнообразия — захватывайте нейтральные деревни, это даст вам возможность возвести сооружения другой расы, производить недоступные ранне персонажи и разучивать новые заклинания. Учитывая плюсы и минусы тех или иных видов войск, к концу игры можно сколотить ισпольную армию.

Не забывайте, что ваша главная цель — не разрушить до основания мир, перебить всех противников, а только уничтожить лорда Балкота. Поэтому почаще обращайтесь к экрану дипломатии, стараясь вступать в войну лишь в том случае, если иного выхода нет. Ведь сражаться одновременно со всеми просто нереально, в восстановить порванные войной отношения вам в скором времени вряд ли удастся. Всегда проще избрать себе один объект для нападения, предварительно договорившись с остальными.

Вора, если он передвигается в скрытом режиме, на стратегической карте обнаружить можно лишь с помощью функции «Detect Thief». Так что, во избежание неприятных сюрпризов, неплохо бы было расставить в стратегически важных пунктах (например, в столице) парочку героев с включенным режимом обнаружения шпиона.

Во время сражения старайтесь учитывать трехмерный рельеф местности. Стены и иные возвышения являются препятствием для стрел, а пешие и конные отряды врага вряд ли преодолеют естественные преграды. В остальном здесь действуют стандартные правила тактики. Очень большое значение имеют стреляющие войска, быстрыми прорывами и магическими постройками подавлять таковые у противника в первую очередь. Всегда защищайте ваших лучников и магов пехотой, стараясь уничтожить врага на расстоянии. Быстрые летающие войска и кавалерию используйте для молниеносных фланговых атак, а также для ликвидации стреляющих войск противника. Старайтесь, в зависимости от ситуации, использовать те или иные тактические построения и не забывайте, что в любой момент можно остановить сражение, вызвав паузу. Это даст вам возможность более детально изучить противника и ход битвы, отдать индивидуальные команды и сменить цели и заклинания для магов и лучников.

Решающим фактором во время сражения является опыт и уровень ваших персонажей. При равном раскладе сил именно они играют решающую роль.



При увеличении опыта войска начинают не просто лучше сражаться, у них увеличивается «числовое» характеристики атаки и обороны. Поэтому отряд востаренов по определенному силнее пестер даже большего отряда новобранцев. В связи с этим, немного выгоднее лечить и выводить из боя более опытные отряды, чем производить новые. Хотя здесь стоит отметить то, что некоторые монстры вообще не могут увеличивать свой опыт, а большинство других персонажей имеет фиксированный уровень, достигнув которого, они перестают развиваться. Это приводит к тому, что достижение своего максимума войска в битвах, где исход сражения ясен, лучше заменить новобранцами — пуская молодежь набирается опыта.

Главное в любой игре — хорошо знать сильные и слабые стороны не только своих персонажей, но и противника. Эти знания дадут вам неоспоримый тактический перевес и позволят без особых усилий выиграть сражение любой степени сложности.

## Быстрый способ победить

Данные два варианта прохождения предназначены специально для тех, кто хочет пройти игру побыстрее, избежать «ненужного» развития и строительства.

Первый способ достаточно прост и является самым надежным. Выбрав клан с сильной боевой магией (Хаос, Вода, Воздух, Огонь), обследуйте вашим отрядом все близлежащие места, где может быть противник, значительно поваясь тем самым опыт вашей команды. После этого освобождайте Храм и копите ресурсы, пока вы не сможете модернизировать столицу до цитадели. Не нанимая лишних войск, посылите вашего волшебника за изучение втакующих заклинаний. Все, теперь остается только ждать. Со арменем Балкот со своей армией пожалует к вам в крепость. Если этого очень долго не произойдет, то можно спровоцировать его







на атаку, разрушив каким-нибудь ненужным персонажем здание на территории Балкота или напад на любой из его отрядов. Ваша цель — просто убить предводителя Тьмы, совсем не обязательно трогать его войска. Во время обороны замка воспользуйтесь тем, что он всегда идет одновременно со своими войсками. Из-за этого, удачно перелезев стену, Балкот, во-первых, встречает

«заградительный огонь» вашего мага, а затем попадает под удар воина, который стоит у края экрана. Обычно маг «снимает» до половины жизненной энергии темного властелина, а опытный герой весьма быстро с ним разделывается. Главное здесь — вовремя отступить, не попав под удар основной армии Балкота. Все, вы прошли игру,

можно смотреть финальный мультик.

Второй вариант позволяет пройти игру значительно быстрее, за 10-15 ходов, но он и намного сложнее. Здесь нужно делать ставку на клан, обладающий хорошими стреляющими войсками (Жизни, Хаос, Воздух, Огонь). Набрав вашим отрядом опыта, достаточного для освобождения Храма, вы изгоните

оттуда исерных. Отправив большую часть сторонников на производство ресурсов, перебегаете остальных в армию. Созданные вами войска должны на две трети состоять из стреляющих персонажей, а на одну — из хорошо защищенных воинов, играющих, по сути, роль пушечного мяса. Потом всю эту армию (надежнее — без вашего основного героя) отправляете на территорию Балкота. Там вы разрушаете одно из незащищенных зданий, что немедленно ставит вас в состояние войны с ним. В принципе, он должен напасть незамедлительно. Во время сражения посылаете воинов наперез войскам Балкота, завязав ближний бой. Стреляющими войсками немедленно втакуйте самого лорда и не обращайте внимания на потери — того, что есть у вас, должно с лихвой хватить. Главное, как и в прошлый раз, не забудьте вывести из боя вашего героя (если вы, конечно, взяли его с собой).

Дмитрий Бурковский

## НОВОСТИ

В преддверии мировой премьеры игры **StarCraft** компании **Blizzard** дерюют список поклонников в стойком напряжении. В воздухе витает слух о переносе даты выхода игры. Однако низкие официальные заявления компании-издателя пока не сделала. Однако стоит заметить: пока все признаки свидетельствуют о том, что премьера перенесут. Ведь отсутствуют не только объявления о отрывке диска на тиражирование, обычно появляющиеся за 2 недели до поступления игры на прилавки магазинов, но и активность на мировой пиратской сцене, также чаще всего опережающей магазинные именно на те самые прослушанные 2 недели.

Компания **Blizzard** пока сообщила лишь о интересном дизайнерском решении — **StarCraft** будет вышутен тремя партиями, которые будут отличаться исключительно оформлением коробок (посеребренно на коробках предполагается изобразить цивилизации людей, эльфов и протос, являющиеся персонажами игры). Российская компания **Soft Club**, занимающаяся частичной локализацией **StarCraft**'а, пока не приняла окончательного решения о том, последует она в локализации примера **Blizzard** или нет...

\*\*\*

Компания **Auric Vision** спешит порадовать поклонников игры «**GAG**» выходом дополнительного диска для тех, кто уже прошел игру. Основной диск игры, по сути, является интеракционным, и поэтому в него не вошли некоторые материалы, шедшие на верную систему необязательной пиратской публики. А для тех, кого мораль не мучает, авторы подготовили специальный диск «**GAG: После 16-ти**», где о морали, видимо, можно забыть. Планируется, что работы будут закончены летом и в сентябре диск появится в продаже.

\*\*\*

Компания **NMG** продолжает работу над проектом «**Звездный судья**»: в данное время идет окончательное тестирование игры и уже в апреле игра увидит свет.

Другая собственная разработка компании, проект под рабочим названием «**Битва империй**», претерпев некоторые изменения в названии. Теперь игра увидит свет под именем «**Цивилизации**». По жанру это космическая стратегия. Срок выхода игры предварительно отнесен к лету.

\*\*\*

Компания «**Авела**», одна из немногих российских компаний-разработчиков, участвовала во французской выставке **Mifa** (которая проходила 8-11 февраля в Каннах), где демонстрировала разработки трех своих проектов: «**Одиссей**», «**Корсары**» и «**Архипелаг**». Фирма оценивает итоги выставки очень даже положительно, что дает повод думать о том, что судьба этих трех проектов почти решена и западные издатели уже нахлынули. Представитель компании Дмитрий Арипов сообщил нашему корреспонденту: «Западные издатели заинтересовались нашими разработками, и судьба этих проектов находится в стадии определения». Но, по старой традиции, до подписания контракта имя западного издателя не называется. Работа над проектами идет полным ходом, однако ожидать выхода игр стоит не раньше конца года.

\*\*\*

Компания **Auric Vision** уже в течение двух месяцев работает над новым проектом под названием **NAD**. Это веселое приключение продолжает идею столь популярного хита сезона **GAG**, но, в отличие от своего предшественника, этот продукт будет гораздо более усовершенствован в техническом плане. Что-то конкретно говорить пока рано, но уже сейчас можно с уверенностью

сообщить о появлении столь желанного многими обзора на все 360 градусов.

События игры развернутся в космосе, и решать загадки вам предстоит в сумасшедшем доме (космический сумасшедший дом — это весьма свежая идея). Проект находится на стадии разработки и пока не ясно, что в конечном счете будет представлять из себя игра. Но с уверенностью можно сказать, что проект должен получиться очень забавным и интересным для любителей нестандартных ситуаций и тонкого юмора. Компания планирует завершить работу над игрой 31 декабря 1998 года.

\*\*\*

Как сообщили нам источники в компании «**Дока**», всеобщим решением коллектива на время Олимпийских Игр в Нагано была приостановлена работа над военным имитатором «**Война в Пустыне**». Вызвано подобное нестандартное решение всемирным мораторием на военные действия и всем, что с ними связано. Коллектив разработчиков, достаточно серьезно относящийся к плоду своего творчества, могущему стать первой серьезной военно-тактической игрой, не напоминая охваченных разрушенными солдатиком, решил придерживаться моратория даже в мелочах. Тем самым «**Дока**» еще раз подтвердила серьезность своих намерений по выпуску действительно революционной игры.

\*\*\*

Компания **NMG** продолжает выпуск детской серии «**Волшебные Истории Тутти**». В ближайшее время в продажу должны поступить три новых диска — «**Огниво**», «**Мальчик с пальчик**» и «**Золушка**». По старой традиции, все эти детские сказки с обработанным на современный лад сюжетом выпускаются на трех языках.

Информационное агентство «**Galaxy Press**»

# WING COMMANDER: PROPHECY

Разработчик Origin  
Издатель Origin  
Выход декабрь 1997 г.  
Жанр симулятор космического боя  
Рейтинг ★★★★★★☆☆

Минимальные требования без 3D-ускорителя  
Операционная среда — Windows 95.  
Процессор — Pentium 166 MHz.  
Оперативная память — 32 Мб.  
Видеоплата — PCI или AGP с 2 Мб памяти (16 бит).  
Минимальные требования с 3D-ускорителем  
Операционная среда — Windows 95.  
Процессор — Pentium 120 MHz.  
Оперативная память — 32 Мб.  
Видеоплата — PCI или AGP с 4 Мб памяти (16 бит).  
3Dfx-плата с драйверами для Glide 2.43.  
Звуковая плата, совместимая с DirectX 5.0.  
Место на жестком диске — 200 Мб.  
Мышь или джойстик (рекомендуется).  
Привод CD-ROM — восьмикороткой (рекомендуется двенадцатикороткой).  
Знание английского языка — не обязательно, но желательно.

Играть или не играть? Среди вышедших за последние полгода игр **Wing Commander: Prophecy** выделяется в первую очередь равновесием между основными составляющими: графикой, простотой управления,



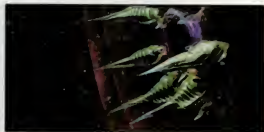
## Сюжет

Для тех, кто не играл в предыдущие серии **Wing Commander**, даем краткую справку. Отдаленное будущее. Безудержная экспансия человечества в космос привела к контакту с инопланетной цивилизацией килратн (Kilrathi). Сказать, что инопланетяне попались воинственные — значит ничего не сказать. Для килратн война не просто часть культуры, а состояние души. Сдаться или отступить для них — дело немыслимое. Более того, отношение к врагу у килратн основано тоже на этих принципах. Поэтому пленных, за редким исключением, они убивают.

Пилоты Земного содружества (Terran Confederation), постоянно сталкивавшиеся с этими проявлениями миропонимания по-килратски, постепенно стали испытывать к своим врагам только ненависть. Долгое время чаша войны медленно, но верно клонилась в сторону килратн, однако человек — это звучит гордо, как сказал классик. А классики, как известно, не ошибаются (или, уж во всяком случае, ошибаются не часто). В конце концов землянам удалось дерзкая операция, в ходе которой

родная планета килратн была успешно разбомблена. Дело, вроде, пошло к лучшему. По крайней мере, люди так решили.

А вот это зря...



большим набором миссий и наличием сюжетного стержня, связывающего миссии между собой.

Графика у игры действительно очень хороша. Если у вас есть 3Dfx, то вы станете свидетелем самого большого числа всевозможных спецэффектов среди всех других космических имитаторов.

Простота управления вашим кораблем во время боя позволит вам научиться сражаться и побеждать в кратчайшие сроки. Однако при этом, что самое интересное, боевые вылеты отнюдь не просты: вам придется потрудиться, но это будет не тот труд, когда вы судорожно пытаетесь вспомнить, какая кнопка на клавиатуре для чего служит.

Набор самых миссий-вылетов достаточно велик, среди них попадаются подчас и весьма нестандартные. Впрочем, по большей степени от вас всегда требуется успеть уничтожить противника до того, как он сможет уничтожить вас. Звучит это легко, да вот на деле так получается далеко не всегда — хоть и нет в игре особо продвинутого искусственного интеллекта, но нападают на вас враги энергично и в достаточной степени грамотно.

Видеофрагменты, включение которых в игру уже стало, по сути, товарным знаком компании *Origin*, образуют весьма добротную, хотя и прямолинейную сюжетную линию. Фактически перед нами — типичный фильм об американской армии, только снятый на фоне фантастического антуража.

Единственный (но огромный) в глазах российского игрока недостаток игры — высокие аппаратные требования, которыми всегда «славилась» все части **Wing Commander**. По сути дела, без 3Dfx играть в **Wing Commander: Prophecy** на обычном Pentium особого смысла не имеет — полного удовольствия вы не получите.



## Перенос файлов с хранимыми играми

В самом начале игры вам предложат ввести свой позывной (callsign). Это — то имя, под которым будут сохраняться достижения вашего пилота в двух подкаталогах «Save» и «History».

Естественно, что вечно держать на жестком диске файлы с игрой вы не будете. Однако вполне возможно, что после прохождения игры вам захочется сохранить своего пилота, чтобы в следующий раз иметь возможность проиграть любой вылет. Делается это очень просто — создайте каталог, в котором соберетесь хранить своего пилота, и перенесите в него два подкаталога «Save» и «History» из папки с игровыми файлами.

Когда в следующий раз установите Wing Commander: Prophecy, то скопировав в его папку эти два подкаталога. Запустите игру, потом нажмем Esc. В меню опций выберите «Load Pilot». Появится список, в котором будет и ваш старый пилот. Выберите его, и вы получите доступ ко всем пройденным ранее вылетам.

## Управление игрой

Находясь на борту «Мидуэя» (Midway), вы можете в промежутках между вылетами поговорить с кем-нибудь в баре (Rec Room), т. е. посмотреть видеозаставку. А можете и не смотреть — от этого ничего не изменится, это вам не Wing Commander III, где видеозаставки требовали от вас непосредственного участия. В Wing Commander: Prophecy видеозаставки играют лишь роль антуража, сюжета, связывающего боевые вылеты в единую кампанию сражений с чужими.

В баре вы можете также потренироваться в симуляторе (симулятор в симуляторе! Каково, а?). Для этого шелкните на яйцеобразном предмете слева. Во время «тренировочных» вылетов вас познакомят со всеми тонкостями управления вашим кораблем, но понять эти советы вы сможете только в том случае, если владеете английским языком.

Кроме симулятора в баре есть два экрана — Database (показывающий часть характеристик кораблей, на которых

вам предстоит летать) и Killboard (показывает, сколько врагов какой пилот уничтожил).

Из бара вы попадете в Ready Room. Тут вы можете сохранить или загрузить игру или же пройти заново любой из освоенных вами вылетов.

Из Ready Room вы можете перейти в комнату предполетного инструктажа — Briefing Room. Там вам растолкуют, куда вам лететь, кого взрывать и зачем, собственно говоря, все это нужно. После получения инструктажа шелкните на иконке «Fly» — и в бой!

Настойка параметров игры (звук, андеффе́кта и прочего), ознакомление с раскладкой клавиатуры, а также выход в Windows осуществляется через основное меню, которое вызывается клавишей Esc.

## Управление кораблем

Как я уже говорил, раскладку клавиатуры вы сможете вызвать из основного меню (пункт «Show Keys»). Тем не менее, кое-какие пояснения дать по этому поводу надо.

Однако сначала рассмотрим кабину вашего корабля. Хотя у разных истребителей она различна, но эти отличия — мелкие, косметические, сделанные просто для того, чтобы у асов кораблей не оказалась одна и та же кабина.

Итак, в нижнем левом углу вы видите силуэт корабля. Это изображение информирует вас о состоянии шитов и брони вашего корабля. Синие внешние кольца — шит (внешняя защита), со временем она восстанавливается. Светло-зеленые полосы вокруг силуэта корабля — броня, она при попадании утончается. Броня делится на носовую, кормовую, левый и правый квадранты.

Внизу в центре экрана расположен экран радара и два индикатора по бокам — синий и оранжевый. На экране радара показаны все корабли и спутни-

ки, расположенные поблизости от навигационной точки, рядом с которой вы находитесь. Красным цветом показаны ваши враги, синим цветом — ваши друзья, а фиолетовым обычно обозначаются катапультировавшиеся пилоты-земляне. Ориентироваться по радару довольно просто (см. рис 1).

Цифрами обозначены:

- 1 — пространство сверху от вас,
- 2 — пространство слева от вас,
- 3 — пространство сзади от вас,
- 4 — пространство спереди вас,
- 5 — пространство справа от вас,
- 6 — пространство снизу от вас.

Пространство вокруг вашего корабля представлено в виде двух concentрических окружностей. Окружности поделены на шесть секторов. Внешнее кольцо показывает положение кораблей и других объектов позади вас, центральное — впереди. Четыре квадранта, расположенные в середине, показывают пространство сверху и снизу от вас. Чтобы объект оказался точно перед ва-

ми, выберите его метку (Т) на экране радара и маневрируйте до тех пор, пока не поместите ее в центральное кольцо радара.

Враги на радаре обозначены крестиками красного цвета, ваши боевые друзья — крестиками синего цвета.

Выбранный вами в данный момент враг (или друг) обозначен жирным крестиком соответствующего цвета.

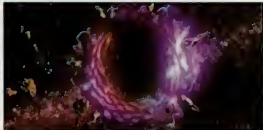
Синий индикатор слева от радара показывает оставшееся топливо для дополнительных двигателей (Afterburners). Включить эти двигатели вы можете клавишами Tab или ~. В первом случае двигатели работают, пока топлива останется нажатой. Во втором случае дополнительные двигатели работают до тех пор, пока вы повторно не нажмете ~. Применение дополнительных двигателей резко повышает вашу скорость, но также — запас топлива к



ним ограничен и не восстанавливается с прошествием времени, так что не пользуйтесь этими двигателями постоянно.

На перехватчике Wasp кроме дополнительных двигателей установлен также и твердотопливный ускоритель (B), позволяющий развивать очень высокую скорость. К сожалению, его нельзя выключить, из-за чего он становится вещью одноразового применения. Так

представляет собой путешествие между несколькими навигационными точками (Nav points). Перемещение от одной такой навигационной точки до другой возможно в двух режимах — руч-



There's the poisoned fang

что не спешите его использовать, он может вам пригодиться в дальнейшем. Желтый индикатор справа от радара показывает уровень зарядки пушек. Во время стрельбы уровень энергии падает. Когда он достигнет нуля, пушки смолкнут. Энергия восстанавливается, но достаточно медленно, поэтому не старайтесь стрелять часто, старайтесь стрелять метко. Учтите, что автопушка, установленная на некоторых истребителях (см. раздел ниже), стреляет не лучами, а снарядами, поэтому при ее стрельбе уровень энергии не уменьшается. Однако боезапас для пушки ограничен, тратьте его с умом.

Правее индикатора энергии пушек располагается изображение захваченной и данный момент цели. Тут все так же, как и с вашим кораблем — показан текущий уровень щитов и брони. Сверху над силуэтом цели отображаются расстояние до нее и ее название.

В самом правом углу вы видите указатели приготовленных к стрельбе пушек (сверху) и ракет. Перебор пушек осуществляется клавишей G, а ракет — M.

Пускать ракеты в большинстве случаев надо только после того, как они захватят цель (при этом вокруг выбранной цели появятся дополнительные перекрестья). Иначе вы рискуете промахнуться. Если вы занесете цель в память бортового компьютера (L), то при маневрировании на экране будет зеленая стрелка, указывающая вам направление на данную цель. После уничтожения цели бортовой компьютер автоматически переключится на ближайшего к вам врага.

С кабиной, радаром и оружием вроде немного разобрались, перейдем к полету. Как правило, каждый ваш вылет

ином и автоматическом.

В ручном режиме вам надо развернуть ваш корабль в направлении белого креста и лететь туда, но таким образом вы доберетесь до цели ой как не скоро! Поэтому применяйте автопилот (A). Им можно воспользоваться, как только

посреди экрана загорится надпись «Auto». Учтите, что автопилот включается только тогда, когда поблизости нет врагов.

После выполнения задания вам надлежит вернуться на «Мидуэй». Для этого подождите, пока появится надпись «Auto» и нажмите соответствующую клавишу (A).

## Корабли Земного содружества и их вооружение

Летать вам предстоит только на истребителях, перехватчиках и бомбардировщиках. Челюстями и несущим кораблем «Мидуэй» будет рулить компьютер. В отличие от предыдущих частей Wing Commander, выбирать тип корабля, на котором предстоит сражаться, вам дадут только в нескольких случаях ближе к концу игры. Выбирать же тип и количество ракет вам и вовсе не дадут.

Ознакомьтесь с большей частью характеристик ваших кораблей вы можете на «Мидуэе», находясь в баре (Ree Room). Для этого щелкните мышью на табло Database. Однако набор оружия там не представлен, так что имеет смысл ввести вас заранее в курс дела.

### Корабль: F-106A Piranha Scout

Легкий истребитель, маневренный, но не очень быстрый и слабовооруженный.

### Пушки:

- автопушка «Ураганный огонь» (Stormfire MK2) — слабая, но стреляет очень быстро и не тратит энергию, т. е. может вести огонь непрерывно до истощения боекомплекта. Боекомплект — 400 снарядов;
- ионные пушки (ion) — средней силы, стреляют достаточно быстро;
- лазеры (laser) — слабые, но мало потребляют энергии и относительно быстро стреляют.

### Ракеты:

- Javelin II HS, боекомплект — 4 штуки. Это ракета требует захвата цели (ждите, пока вокруг цели не появится перекрестье, которое потом сомкнется), причем захват произойдет только на средней дистанции (близо нельзя, далеко — тоже). Но и этого мало — противник может увернуться от Javelin, сделав быстрый поворот в сторону. Поэтому пускать ее только с близкого расстояния и тогда, когда противник к вам повернут кормой (сопками двигателя);
- Spiculeum V IR, боекомплект — 2 штуки. Это ракета с инфракрасным наведением, от нее маневрированием противник не оторвется, но зато может использовать постановщики помех. Можно пускать после того, как ракета захватит цель (перекрестие из треугольничков сомкнется вокруг цели).



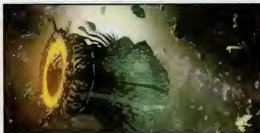
Mayday! This is the research vessel Devereaux.

### Корабль: F/A-105A Tigershark H/R

Истребитель среднего класса, достаточно быстр и маневрен, неплохо вооружен.

### Пушки:

- лазеры (laser) — о них уже говорили;



— ускорители частиц (mass driver) — мощная штука, но потребляет много энергии;  
— заряжающиеся ускорители частиц (charging mass) — еще более мощная штука, но стреляет очень медленно и энергию жрет в бешеном темпе.

## Ракеты:

- Dragonfly AP, боекомплект — 36 штук. Неуправляемая ракета. Летит прямо, никуда не сворачивая, но зато быстрая. Пускайте ее с близкого расстояния, когда противник повернут к вам кормой;
- Pilum IV FF — ракета с системой распознавания своих и чужих (Friendly/Foe). Захвата цели не требует, пускать рекомендуется вблизи противника;
- Spiculum V IR, боекомплект — 2 штуки;
- Javelin II HS, боекомплект — 4 штуки.

## F-110a Wasp Interceptor

Перехватчик, быстрый и маневренный, несет большой запас ракет.

## Пушки:

- ускорители частиц (mass driver);
- тахонные пушки (tachyon) — нечто среднее, энергии потребляют не очень много, стреляет не очень медленно.

## Ракеты:

- Swarmer AB, боекомплект — 4 штуки. Ракета с разделяющейся головной частью. Получается, что по врагу одновременно выпущено несколько ракет. Штука очень мощная и захватывает цель очень быстро;
- Spiculum V IR, боекомплект — 6 штук;
- Javelin II HS, боекомплект — 2 штуки.

## Специальная система:

— дополнительный твердотопливный ускоритель (однооразовый, включается клавишей V).

## F-108a Panther SS Class B

Отличный истребитель, очень быстрый и маневренный, несет приличный запас ракет.

## Пушки:

- тахонные пушки (tachyon) — нечто среднее, энергии потребляют не очень много, стреляют не очень медленно;
- ионные пушки (ion) — средней силы, стреляют достаточно быстро.

## Ракеты:

- Spiculum V IR, боекомплект — 6 штук;
- Pilum IV FF, боекомплект — 6 штук.

## TB-81a Shrike Class B

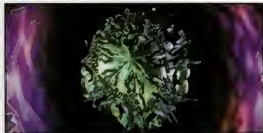
Бомбардировщик, медлитель и неповоротлив, но отлично вооружен. Единственный корабль, несущий торпеды, при помощи которых уничтожает тяжелые корабли противника.

## Пушки:

- усиленный ускоритель частиц (particle) — очень мощная пушка, но энергию жрет в бешеном темпе и стреляет медленно;
- ускорители частиц (mass driver);
- заряжающиеся ускорители частиц (charging mass);
- автопушка «Ураганиный огонь» (Stormfire MK2). Боекомплект — 400 снарядов.

## Ракеты:

- Dragonfly AP, боекомплект — 36 штук;
- Porcupine M, боекомплект — 18. Мины выбрасываются из вашего корабля. Преследующий вас противник подорвется на них. Но будьте осторожны — мины неразорвавшиеся, так что могут разнести и ключа и ваших напарников;
- Spiculum V IR, боекомплект — 4 штук;
- Valiant LT, боекомплект — 6 штук. Легкие торпеды. Только они обладают достаточной силой, чтобы уничтожить мостик (Bridge) и двигательную установку (Engine) тяжелого корабля. Пускать торпеды можно только после полного захвата цели. Учтите, система на-



ведения у торпеды действует очень медленно!

- Firestorm T, боекомплект — 2 штуки. Очень мощные торпеды;
- Dart II DF, боекомплект — 4 штуки.

## F-109a Vampire SS Class A

Очень маневренный (быстрота поворота просто восхищает) и быстрый истребитель. Прекрасное вооружение и неплохая защита. Короче говоря, лучшая машина из всех, на которых вы будете летать.

## Пушки:

- тахонные пушки (tachyon);
- усиленный ускоритель частиц (particle).

## Ракеты:

- Tracker Mirv, боекомплект — 4 штуки. Эта ракета пролетает мимо противника, потом ее головная часть разделяется на четыре отдельные боеголовки, которые атакуют противника на манер ракет IFF;
- Pilum IV FF, боекомплект — 8 штук;
- Spiculum V IR, боекомплект — 8 штук.

## TB-80b Devastator Class A

Очень тихходный, но сильно защищенный, а самое главное — у него есть две турели с лазерными пушками, которые будут автоматически стрелять по любым врагам, оказавшимся в зоне их досягаемости.

## Пушки:

- плазменная пушка (Plasma Gun) — самая мощная пушка. Большую часть врагов уничтожает с одного точного попадания. К сожалению, стреляет медленно, а энергию жрет со страшной быстротой;
- автопушка «Ураганиный огонь» (Stormfire MK2). Боекомплект — 400 снарядов.

## Ракеты:

- Firestorm T, боекомплект — 4 штуки;
- Porcupine M, боекомплект — 36 штук;
- Pilum IV FF, боекомплект — 6 штук;





- Spiculum V IR, боекомплект — 6 штук;
- Valiant LT, боекомплект — 8 штук.

## Методы ведения боя

В принципе, бой в имитаторах космических кое-чем отличается от боя в имитаторах воздушных, однако и тут, и там его можно разделить на несколько фаз: обнаружение противника, сближение с ним, атака, боевое маневрирование и, в некоторых случаях, расхождение.

Ну, с обнаружением противника у вас проблем не возникнет. По прибытии в очередную навигационную точку всех врагов (если таковые вообще присутствуют) вы сразу же увидите на экране радары в виде красных точек.

Далее начинайте сближение. В некоторых сражениях это особенно важно, т. е. чем раньше вы вброситесь на врагов, тем скорее переключите их внимание на себя, чем предотвратите нападение на корабль, который защищаете. Кроме этого, враги часто втакууют «волнами» (т. е. группами), следующими один за другим. Причем каждая отдельная «волна» относительно немногочисленна и, если вы успеете к ней быстро подскочить, с ней можно успеть справиться до того, как подоспеет вторая волна. Таким образом, численно превосходящего вас противника можно уничтожить по частям. Для сближения с противником используйте дополнительные двигатели (afterburners) или сверхтопливный ускоритель (если у вас перехватчик F-110a Wasp Interceptor).

летящего на вас. Иначе он может ваши ракеты запросто подорвать огнем пушек. Старайтесь атаковать противника с тыла или сбоку. В последнем случае стрелять вам надо не в самого врага, а в зеленый квадратик, расположенный чуть впереди его корпуса. Помните, ваши пушки стреляют пустыми электромагнитной энергии, разогнанными элементарными частицами или спиралями. Все эти «подарки» движутся медленнее скорости света и должны быть нацелены несколько вперед по траектории движущегося объекта (врага). Бортовой компьютер системы наведения оценит вашу скорость, направление полета и расстояние до цели на основании этого вычислит, где должен быть враг в момент его поражения вашими пушками. Это место и будет отмечено зеленым квадратиком. Стреляйте туда — и вы достанете противника.

О ракетах я уже говорил (см. раздел «Корабли Земного содружества и их вооружения»), так что сейчас ограничусь лишь несколькими общими правилами.

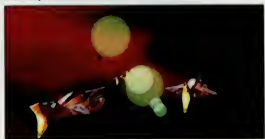
1. Управляемые ракеты пускайте только после того, как система наведения захватит цель (на противнике сомкнется перекрестик).
2. Старайтесь пускать ракеты как можно ближе от противника и тогда, когда он повернут к вам кормой.

3. Существует одна хитрость, помогающая улучшить точность при стрельбе ракетами. За вашими действиями следят лишь те из врагов, которых атакуете вы или которые сами втакуют вас. Эти враги могут ускорившись от ваших ракет и использовать постановщики помех. А вот другие враги (те, что в данный момент атакуют ваших

напарников) на вас внимания не обращают. Поэтому, если вы пустите ракеты по ним, то они не будут ни уклоняться, ни выставлять постановщики помех. Конечно, тут тоже надо действовать намеренно и стараться пускать ракеты как можно ближе к цели, но вероятность точного попадания все равно будет намного выше. Этот фокус

проверен на практике и не раз выручал меня в трудную минуту.

А вот что делать, если враги выпустили ракеты по вашему кораблю? В этом случае по бокам экрана загорятся стрелки и появится надпись «Lock». Это значит, что ваш корабль захвачен системой наведения противника. Нажмите **В** (постановщик помех) пару раз и сделайте резкий поворот в сторону. Вот и



все. Количество оставшихся у вас постановщиков помех отображается в нижнем левом углу экрана.

Теперь поговорим о действиях ваших врагов. В игре Wing Commander: Prophecy ваши противники существуют «поумели» в сравнении с предыдущими частями сериала (правда, по-настоящему это заметно только на серьезных уровнях сложности). Их манера поведения такова:

— если вы не эскортируете бомбардировщики или челнок, все внимание врагов переключено на вас, и они пытаются провести свой излюбленный маневр «клещи». Суть его в том, что один из врагов отвлекает ваше внимание на себя, а другой враг тем временем атакует вас сзади. Выход такой: все время запрашивайте помощи у ваших напарников. Они будут нападать на преследующего вас врага, а вы тем временем включите дополнительные ускорители и сбейте того врага, которого преследовали сами. Еще один способ действий: резко меняйте курс. Как только увидите, что вас сзади втакуют, поверните на 180 градусов и идите в лобовую атаку на преследующего вас врага. Третий вариант: включите дополнительные ускорители на постоянную работу (—) и целенаправленно преследуйте конкретного врага, время от времени меняя курс и обманивая выстрелами с преследованием вас врагом.

— если вы эскортируете челнок или бомбардировщик, старайтесь держаться рядом с ними и стреляйте по тем врагам, которые втакуют прикрываемые вами корабли. Как правило, эти враги не обращают на вас особое внимание, и вы можете сбить их ракетами.

Настало время поговорить о том, как сражаться с тяжелыми кораблями (Capital ships). Это — крейсера (cruisers)



После сближения начинается атака. В лобовую атаку я вам идти не рекомендую. Дело в том, что у некоторых врагов (например, у Devil Ray) очень мощные пушки, которыми они выбивают ваш защитный экран и броню спереди за пару залпов. Правда, встречаются такие враги не во всех вылетах, но все же рисковать не советую. Далее: никогда не пускайте ракеты во врага,

и земницы (destroyers). В отличие от игр из серии Star Wars (Tie Fighter, X-Wing vs. Tie Fighter) компании LucasArts, а Wing Commander: Prophecy тяжелые корабли рассматриваются не



как единое целое, а как некий набор отдельных компонентов. Чтобы уничтожить тяжелый корабль, надо уничтожить все его компоненты. При выборе вами в качестве цели (Т) тяжелого корабля автоматически выбирается один из его действующих компонентов, как правило, орудийная башня. Для перебора компонентов тяжелого корабля используйте R. Эти компоненты включают в себя:

- генератор защитного поля (Shield Generator). Его стоит аэривать в первую очередь. После этого уничтожить другие компоненты становится несколько проще;
  - ракетные башни (Missile Turrets). Самая испорченная штука. При приближении вашего корабля к кораблю противника автоматически возьмет вас на мушку и будет пускать вслед ракеты;
  - орудийные башни (Gun Turrets). Тут все ясно — эти пушки обстреливают любой корабль, оказавшийся в их зоне досягаемости;
  - мостик (Bridge). «Мозг» корабля, который можно уничтожить только торпедами, остальные виды оружия недостаточно сильны для этого;
  - двигательные установки (Engines). «Сердце» корабля. Так же, как и мостик, уязвимы только для торпед. Теоретически, правда, их можно и пушками достать. Минут через двадцать непрерывной стрельбы.
- Касательно ваших напарников. Действуют они достаточно бесполово, но, тем не менее, способны справиться с парой-тройкой врагов. Самое важное для вас — то, что они отвлекают на себя часть атак, облегчая тем самым жизнь вам. Если врагов вокруг немного, но они хорошо вооружены, то имеет смысл направлять ваших ведомых на какого-нибудь одного врага, тогда велика вероятность того, что они его со-

бьют. Одинок, в большинстве случаев просто используйте ведомых в качестве спасательного круга, направляя их на того врага, который преследует вас.

Иногда некоторые ваши ивентирки будут гибнуть. Правда, аргавов будет гибнуть раз в сто больше, но тем не менее вам, конечно, захочется помещать гибели ваших ребят. Ну так вот, это сделать невозможно. Если кто-то гибнет (на справочном табло а баре против его имени стоит «KIA» (Killed in action), т. е. убит в бою), значит, так решили создатели игры. Во всех остальных случаях взрыв истребителя Конфедерации не означает смерть его пилота — тот всегда успеет катапультироваться и позже будет подобран спасательным челноком.

Кстати, вам, возможно, хочется узнать, по какому принципу оцениваются ваши действия при прохождении игры. Общая оценка складывается из нескольких составляющих. Они приведены ниже.

- 65 % оценки основаны на результатах выполнения боевых задач, при этом
  - все задачи оцениваются одинаково, будь они первостепенными (primary) или второстепенными (secondary);
  - все процентные значения усредняются;
  - выполненные или проваленные (Complete / Failed) задачи оцениваются как 100 % или 0 % соответственно.
- 20 % оценки основаны на количестве повреждений, полученных вашим кораблем, при этом
  - чем больше повреждений получил ваш корабль, тем меньше баллов вы получите из этой оценки;
  - повреждения брони не учитываются, главное — чтобы бортовые системы были в порядке.

- 10 % оценки основаны на точности при стрельбе ракетами:
  - если вы попадаете в 100 % случаев, то получите полные 10 % из этой оценки.
- 5 % оценки основаны на точности при стрельбе из пушек:
  - если вы попадаете в 100 % случаев, то получите полные 5 % для данной оценки.

## Прохождение

Нижесприведенные советы предназначены для уровня сложности «Rookie». Если же вы хотите считать себя асом, то вам придется иметь дело с большим количеством противников, которые при повышении уровня сложности будут нападать на вас (лично) все более и более целенаправленно и все большим и большим числом. В остальном же все задания для каждого вылета останутся без изменений.

Принимая во внимание отсутствие русифицированной версии игры, здесь дается краткое изложение андеофрагментов, дабы те из вас, уважаемые «франоманы», кто не «на ты» с английским языком, могли без труда следить за перипетиями сюжетов Wing Commander: Prophecy. Содержание андеофрагментов далее будет выделено курсивом.

### Вступление.

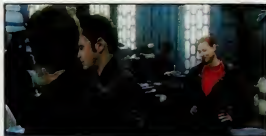
*Давным-давно Пророчие из народа килрот было божественное откровение. Из него узнало оно о грядущем Времении Великого Мрака, которое придет после того, как на килроти прольется огненный дождь. Согласно откровению, отчаяние и страдания станут тогда уделом выживших, ибо произойдет Смерть во Вселенную и закроет оно собою все звезды. Откровение это было записано в святой Книге Сивора (Tome of Sivor).*

*И вот настало время исполнения пророчества. Упомянутый в нем огненный дождь пролился в предыдущей части сериала, когда родную планету килроти успешно разбомбили бесстрашные земляне.*

*Первыми узрели Смерть члены экипажа исследовательского корабля, когда из распахнувшихся врат в иное пространство повисли вестник незнакомой цивилизации.*

*Хотя исследовательский корабль и успел постыть конспуку с сообщением, Земное содружество пребывало в неведении о грядущей ему опасности и продолжало жить своей суетной жизнью. Но несущий корабль «Мидуэй» приблизил познание из двух «зеленых» пилотов. Од-*





ним из них был Кейси (Casey), сын знаменитого аса по прозвищу Исапан. Именно за Кейси вам и предстоит сыграть.

Кстати, подробности для любознательных. Мидуэй — маленький островок в Тихом океане, где во время Второй мировой войны произошло грандиозное сражение между США и Японией. Для американцев эти битва значат столько же, сколько для нас Сталинград.

Вместе с Кейси прилетел и его приятель, оптимист и балагур по прозвищу Маэстро (Muestro). По прибытии на «Мидуэй» он первым делом достал бутылочку контрабандного спиртного, чтобы вдвоем с Кейси отметить новое назначение. Но, увы, праздника не получилось — в самый неподходящий момент появилась лейтенант Талверт (Talvert), командир эскадрильи, в которую зачислили Кейси и Маэстро, девушка весьма привлекательная, но, что называется, с характером. А ведь все так хорошо начиналось...

В ужасном настроении приятели занесли свои имена в память бортового компьютера.

Беда, как известно, не приходит одна. Попытка Кейси завязать беседу в баре с



пилотами-ветеранами закончилась неприятным диалогом с Маньяком (Maniac), нашим старым знакомым еще с Wing Commander III: Heart of Tiger. Как вы помните, Маньяк — парень неплохой, но страшный хвостун и любитель поработать на публику. К счастью, кроме него в баре нашелся еще один пилот, по прозвищу Зеро (Zero — в данном случае это слово имеет значение «блочная», т. е. центр мишени), который с удовольствием ввел Кейси в курс местных дел. Обрадовавшийся Кейси расцеловал и забрал старую поговорку — «язык мой — враг мой». Он пустился в пространное

рассуждение о том, что он думает о знаменитом командоре Блэйре (Commodore Blair), герое четырех предыдущих частей Wing Commander.

Как раз в самый разгар его речи в комнату заглянул и сам Блэйр. В его роли

сыграл актер Марк Хэмилл, впервые ставший известным благодаря знаменитой серии «Звездные войны», где он сыграл одного из главных героев, Люка Скайуокера. Участие М. Хэмилла в «экранизации» третьей и четвертой частей Wing Commander немало способствовало популярности игры. Впрочем, и сам актер, думается, не остался внакладе, ведь он лишний раз напомнил о своем существовании весьма широкой аудитории фанатов. Но вернемся к нашей истории. Чуть насмешливый ответ Блэйра на его речь поверг Кейси в полное уныние. «Прощай, карьерист», — только и осталось сказать нашему незадачливому герою. Но, разумеется, его карьера не закончилась, ведь игра-то только началась!

И вскоре Кейси получил свое первое боевое задание. «Мидуэй» принял сигнал бедствия с крейсера килратти, и командование решило разобраться в случившемся на месте.

### Вылет первый: Сигнал бедствия (Kilrathi Distress Call)

Боевое задание: эскортировать челнок с десантниками до крейсера килратти.

Десантники поднимутся на борт и оценят обстановку. После этого их надо сопроводить назад, на «Мидуэй».

Ваш корабль: F-106a Piranha Scout.

Враги появятся только после того, как челнок с десантниками состыкуется с крейсером килратти. Врагов немного, поэтому просто

примените против них управляемые ракеты. Противники не используют постановщики помех, так что ракет вам должно хватить, при условии, что будете стрелять с близкого расстояния (в этом случае не промахнетесь).

По прибытии на «Мидуэй» вы встретитесь с начальницей ремонтников по имени Рэйчел (Rachel). Она — тоже старая знакомая ветеранов Wing

Commander. Впервые она появилась еще в третьей части сериала (Heart of Tiger). Там она активно помогла Блэйру в пещере военной службы. Однако с Кейси у нее разговор будет короткий, и наш незадачливый ас снова получит от ворот поворот.

В баре Кейси познакомится с парнем по имени Даллас (Dallas). Фанатам кинофантастики его лицо может показаться знакомым. И не случайно — его роль играет актер, снявшийся в фильме П. Верхоуена «Робот-палачийский» (RoboCop). Там он играл харизматичного чиновника из корпорации ОСР, а тут ему дали совсем уж незавидную роль — трусоватого парня, никак не ожидающего, что он попадет на настоящую войну.

К счастью, в баре не все такие. Старый ас Ястреб (Hawk), который в самом начале игры не захотел воевать с Кейси, теперь присоединится к беседе за столом, и вы узнаете некоторые любопытные подробности о том, что нашла на крейсере килратти десантники. Оказывается, экипаж не просто убили, а порезали на части, причем сделали это на manner ритуального жертвоприношения. Один из килратти начертил своей кровью на стене слово, которое можно перевести как «тыма» или «эю». Весело, ничего не скажете.

### Вылет второй: Спасение пилотов эскадрильи «Черная вдова» (Black Widow Rescue)

Боевое задание: инструктаж не будет, это вылет по тревоге. От вас требуется найти и привезти домой нескольких пилотов, попавших в засаду врага.

Ваш корабль: F/A-105a Tigershark H/R.

В двух навигационных точках вам встретятся многочисленные группы врагов. Рекомендуем не тратить на первую группу все ракеты, стреляйте ими только намеренно (находясь точно зади корабля противника и с близкого расстояния). Ну, а на вторую группу можете потратить весь оставшийся запас ракет.

После боя неунывающий весельчак Маэстро предложит Кейси выпить нечто на редкость вкусное. Впрочем, может быть, дело не в том, что напиток уж больно крепок, а в том, что Кейси жить не умеет?



Как бы там ни было, к столу прилетел подвид Филлины Финли (Finley), офицер из отдела науки. И почему вокруг Кейси девочки все так и вьются? Как же он, бедолага, после этого службу будет бить?

## Вылет третий: Прочесать и вернуться (Sweep And Rendezvous)

Боевое задание: к «Мидуэю» приблизиться вражеский флот. Командование решило, что самое время уносить ноги. Вам приказано пройтись по навигационным точкам вперед «Мидуэя» и уничтожить всех врагов, которые там могут быть.

Ваш корабль: F-106a Piranha Scout.

Враги вам будут встречаться у каждой навигационной точки, но всякий раз их будет немного. Используйте против них ракеты и пулемет. Боезапаса вполне хватит (на уровне сложности «Rookie»).

Кейси снова встретится с Ричел. Но этот раз она попросит извинения за свою резкость в прошлый раз (нет, прекрасная половина команды «Мидуэя» не на благоволил к Кейси!).

Между тем врата, через которые прибыли инопланетяне, медленно, но верно строятся в преддверии крупномасштабного вторжения.

## Вылет четвертый: Перехват на «Осе» (Wasp Intercept)

Боевое задание: «Мидуэй» готовится уйти в гиперпространство. Враги же явно настроены помешать этому. Перехватите их и уничтожьте до того, как они успеют повредить «Мидуэю». Не забудьте, вам надо успеть вернуться на борт до прыжка, иначе корабль уйдет без вас!

Ваш корабль: F-110b Wasp Interceptor.

Врагов много, причем подкрепление к ним будет подходить периодически, так что накал боя не будет стихать ни

крашайте бой и летите к «Мидуэю». Если вы не успеете залететь в ангар, то корабль уйдет в гиперпространство без вас (в этом случае игра для вас закончится). Если в пылу боя вы отлетите от несущего корабля на большое расстояние, то не забудьте — у перелетчика имеется твердотопливный ускоритель (включается нажатием V), благодаря которому вы можете очень сильно повысить скорость. Для захода в ангар вам нужно просто приблизиться к «Мидуэю» вплотную — и все произойдет автоматически.

Бедолага Даллас снова паникует. Кейси использует все свое красноречие для повышения у того воинского духа. Вроде получилось.

## Вылет пятый: Спасение конвоя (Convoy Rescue)

Боевое задание: «Мидуэй» отрезан врагами от всех линий снабжения Земного содружества. Однако удалось послать сигнал о бедственном положении корабля, и к нему идет конвой. Ваша задача — встретить конвой и защитить его от инопланетян.

Ваш корабль: F/A-105a Tigershark H/R.

Врагов предостаточно, но не скажите, чтобы много. Тем не менее, транспортные корабли спасти вы не сможете, так что не напрягайтесь излишне. После того, как уничтожите всех врагов вблизи транспортных союзуей (пролетите близко) с челноком SAR-21 (это корабль желтых полосами, вы его не пропустите). Вас дозвонит топливом, и теперь можете лететь к следующей навигационной точке. Под самый конец полета вам придется немного повозиться с врагами рядом с «Мидуэем».

Кейси получит возможность поболтать с Финли. Разговор будет вестись вокруг древнего пророчества килтрии в конце света (точнее, в конце всей Вселенной).



нось разгромить врага по частям. Вам предстоит участвовать в атаке на эсминцы. На вашу эскадрилью возложена задача уничтожить прикрывающие их истребители, тем самым расчистив путь для бомбардировщиков.

Ваш корабль: F/A-105a Tigershark H/R.

Довольно трудный бой. Помните, вы должны по мере сил помогать бомбардировщикам. Они медлительны и неповоротливы, истребители противника могут их уничтожить, а без бомбардировщиков вам с эсминцами не сладить. Кроме истребителей и эсминцев (Destroyers) попадется вам еще и корвет (корабль средних размеров). Первым делом направьте своих товарищей атаковать истребитель противника Squid, в сами сблизитесь с корветом, сбавьте скорость наполовину, зайдите к нему с кормы (туда он не сможет вас обстреливать) и уничтожьте его ракетными Dragon AP. Корвет медлительный и не сумеет увернуться. Если же вы с ним сразу не разберетесь, то он будет регулярно стараться стрелять вам в спину и, главное, отвлекать на себя ваших напарников, вследствие чего вам придется в одиночку возиться с истребителями. После корвета принимайтесь за истребители. Уничтожайте их управляемыми ракетами. Не забывайте направлять ваших товарищей на тот или иной истребитель противника — толпой они его быстрее уговорят. Старайтесь во время сражения подлетать к эсминцам и расстреливать их генератор защитного поля (Shield Generator) и оружейные башни (Gun Turrets). Примените ракеты Dragon AP, если те еще у вас остались. По другим частям эсминцев (Bridge, Engines) не стреляйте — у вас ракеты и пушки для этой славы, бомбардировщики сами закончат.

В баре между Кейси и Зеро произойдет неспешный разговор. Зеро заинтересуется, каково было Кейси путешествие к сыну самого знаменитого аса Земного содружества. Кейси в ответ осведомится об отце Зеро. Тот, оказывается, был историком, изучавшим килтрии. И Зеро



ни минуто. При боевых атаках противника применяйте залповый огонь из всех ваших пушек. Ракет не жалейте: чем больше вы уничтожите врагов на раннем этапе, тем проще вам будет потом. Самое главное в этом задании — не увлекаться боем! Как только придет сигнал с несущего корабля, сразу пре-

## Вылет шестой: Встреча со звездолетом инопланетян (Alien Starship Encounter)

Боевое задание: «Мидуэй» преследуют враги. К счастью, они вынуждены были разделиться — неповоротливый крейсер не успевает за юркими эсминцами. Так что у землян есть возмож-



помнит, как его отец говорил о прагматизме про канец света.

### Вылет седьмой: Атака на крейсер (Cruiser Assault)

Боевое задание: прикрыть бомбардировщик и всячески помочь им при уничтожении крейсера инопланетян. Ваш корабль: F-110a Wasp Interceptor. Используйте твердотопливный ускоритель для сближения с врагом, далее сбейте ракетами как можно больше истребителей. Оставшихся добейте пушками. Далее примитивнейтесь за пушки крейсера.

В этом бою погибнет Даллас. Как-то помешать этому вы не сможете — таков сюжет игры.

Вы станете свидетелем похорон Далласа и других павших в борьбе с инопланетянами пилотов.

В баре основной темой разговора станут погибшие. И шутки Маньяка, завешиваясь в этот момент в бар, окажутся последней каплей, переполнившей терпение Кейси...

В каюту Кейси заглянет Блэйр, чтобы вывести молодого пилота из депрессии, а заодно и поговорить о высоких материях.

### Вылет восьмой: Проникновение на передающую станцию (Relay Station Insertion)

Боевое задание: чтобы связаться с флотом Земного содружества и сообщить о своем бедственном положении, экипаж «Мидуэя» должен воспользоваться передающей станцией. Высадку на станцию проведут десантники, а вы будете прикрывать их.

Ввиду сложности предстоящей операции вашим напарником станет сам командор Блэр.

Ваш корабль: F-105a Tigershark H/R. Когда прибудете на место, разгромите врагов. Ракеты применяйте без стеснения. Не забывайте — напарником у вас сам Блэйр, который воюет исплохо. После очистки района от врагов чел-

нок с десантниками состыкуется со станцией. Через некоторое время изначальник десантников Деккер вызовет Блэйра, и тот тоже состыкуется со станцией. Прилетит заправочный челнок. Состыкуйтесь с ним (напомню, вам надо просто пролететь на близком расстоянии от него), перезагрузите боезапас и переправьтесь. Снова

появятся араги. Блэйр скажет, что спешит вам на помощь, но в этот раз на него не рассчитывайте — инопланетяне захватят его в плен. Как-то воспрепятствовать этому вы не сможете, но не волнуйтесь — Блэйр не погибнет, вы еще спасете его, только это будет потом. А пока вам придется в одиночку разделиться с арагами.

### Вылет девятый: Оборона передающей станции (Relay Station Defence)

Боевое задание: удерживать врагов, пока десантники налаживают работу передающей станции.

Ваш корабль: F-105a Tigershark H/R.

Начнете вы один, но потом к вам пришлют помощь. Главное — не дайте врагам стрелять по передающей станции. Применяйте против них ракеты. Советую также включить дополнительные двигатели и постоянно маневрировать. Короле говоря, тяните время до прихода подкрепления.

Пробы на «Мидуэя», Кейси не может найти себе места из-за пленения Блэйра. Тем не менее командование в очередной раз повышает его, переводя в элитную эскадрилью «Черная вдова».

На жизнь идет, и вот уже мы видим Кейси в баре, празднующего со своим приятелем Мэксра перевод в новую эскадрилью. Вскоре к Кейси подыдет Рэйчел, а Мэксра отправится поднимать воинский дух неудачнику Маньяку, который, как всегда, жалуется на несправедливость судьбы...

### Вылет десятый: В поисках сокровищ (Treasure Hunt)

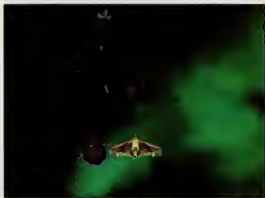
Боевое задание: инопланетяне установили специальный спутник, глушащий сигналы «Мидуэя». Вам надо найти

этот спутник и доставить его на несущий корабль для исследования.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Враги вам встретятся у первой и третьей навигационных точек. Применяйте ракеты и спаренные пушки (Full Guns). Скорость и маневренность вашего истребителя позволят вам расправиться со всеми врагами без особых усилий. А вот со спутником «глушилкой» все будет сложнее. Мне так и не удалось найти его, хотя я осматрел все спутники инопланетян в навигационной точке 3. По возвращении на «Мидуэя» Талверт с милым улыбкой сообщает Кейси, что она нашла спутник и доставила его на корабль. Ну что тут скажешь...

### Вылет одиннадцатый: Спасение пропавшего без вести (MIA Recovery)

В баре Ястреб сообщает Кейси о том, что один из пилотов, которых вел в бой Маньяк, не был подобран челноком после катапультирования из уничтоженного истребителя. Тут появится и сам Маньяк и начнет жаловаться на начальство, которое не позволяет ему отправиться на поиски своего парня. Кейси презрительно фыркает и замечает, что «тут как-то странно пахнет», намекая на



Маньяка. Естественно, Кейси начальства не отожчет, и он полетит спасать пилота.

Боевое задание: защитить челнок SAR, который послан, чтобы обнаружить и подобрать капсулу с катапультировавшимся пилотом.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Врагов мало, но вся проблема в том, что они атакуют и вас, и челнок. Не утруждайте себя охотой за врагами: сосредоточьтесь на тех, которые нападают на челнок. Применяйте против них ракеты. Будьте осторожны: среди врагов будет I Devil Ray, который активно использует постановочники помех против ваших ракет, так что расстреляйте его пушками.



По прибытии на «Мидуэй» с Кейси захотел поговорить Рэйчел, но на этот раз беседа прервана.

## Вылет двенадцатый: Зачистка периметра (Perimeter Sweep)

Боевое задание: для выяснения планов противника «Мидуэй» выпустил несколько челноков-разведчиков. Ваша задача — прочесать несколько навигационных точек и очистить их от врагов. Попутно зачистите челноки от нападения врагов.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Все просто. Внимательно следите за челноком и не давайте врагам атаковать его. Не стесняйтесь применять ракеты, однако не используйте их против Stingray. Главное — поймите тактику противника. Маленькие юркие истребители отвлечают вас от челнока, а другие враги тем временем начинают атаку. Поэтому держитесь все время поближе к челноку, не преследуйте врагов — предоставьте это вашим напарникам.



## Вылет тринадцатый: Встреча с килратти (Kilrathi Rendezvous)

Боевое задание: уничтожить крейсер и несущий корабль противника.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

В этом вылете килратти — ваши союзники, не стреляйте по ним. При приближении к кораблям врага включите дополнительные двигатели, иначе с нашей черепашей скоростью вы не сможете толком маневрировать. Старайтесь избегать истребителей, в связи ссорасодотчесьтесь на больших кораблях. Выберите какой-нибудь один в качестве жертвы и иницируйте его систематическую атаку. Не забудьте, лучшая последовательность уничтожения отдельных частей корабля такова:

- Shield generator,
- Missile Turret (если таковой имеется),
- Gun Turrets,
- Bridge (на маленькой скорости при помощи торпед Valiant LT),

— Engine (на маленькой скорости при помощи торпед Firestorm T).

Если же захотите пострелять из истребителей, пользуйтесь ракетами, автопушкой «Ураганный огонь» или спреними энергетическими пушками (Full Guns).

Ворота, через которые прибыли инапланетяне, почти построены.

Тем временем ничего об этом не подозревающие Кейси и Финли взлетают. По словам Финли, на планете творится что-то жуткое: килратти просто исчезают, словно что-то пожирает их, как об этом сказано в пророчестве. Во время разговора с Финли Кейси посещает видение: инапланетяне пытаются Блэйра.

## Вылет четырнадцатый: На выручку Культа Сивара (Cult of Sivar Rescue)

Между Кейси и Ястребом происходит разговор. Оказывается, отец Кейси, легендарный ос Исетоп, когда-то помог Ястребу, в то время еще зеленому новичку, обрести уверенность в себе.

Боевое задание: помочь килратти из Культа Сивара справиться с врагами и эскортировать первых к корвету килратти.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Перед самым вылетом Ястреб аткрет Кейси страшную правду о смерти его отца. В последнем бою истребитель Исетоп был побит, о сам он катапультировался. На килратти подобрали капсулу, извлекли пизата, эверски убили его (разрезали по частям), потом снова положили в капсулу и выбросили ее в космос. Через некоторое время капсулу подобрали земные. Естественно, семье погибшего пилота о подробностях смерти Исетоп'а ничего не сообщили.

Перебейте всех врагов. Это очень просто, тем более, что килратти вам помогут. Потом с вами по радио свяжется Ястреб и предложит разделиться с килратти. Ничего не делайте, просто ждите, потом включите автопилот. Оставшиеся в живых килратти вас не забудут и потом помогут.

Между Кейси и Ястребом происходит ожесточенный спор по поводу поведения Кейси во время вылета, на, как и следо-

вало ожидать, благородная позиция молодого ося победит.

## Вылет пятнадцатый: Разведка Дула-7 (Swacs Scan of Dula-7)

Финли удалось расшифровать часть перехваченного послания инапланетяни. Похоже, что они начали расчленять пленных людей для каких-то опытов.

Боевое задание: на разведку выслать челнок Swacs. Ваша задача — обеспечить его безопасность.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B. Итак, берегите челнок Swacs, держитесь все время рядом и уничтожайте тех врагов, которые будут на него нападать. Против мелких истребителей не жалейте ракет!

По возвращении на борт «Мидуэй» Талверт сообщает Кейси, что Ястреб погиб. В козюме старый пилот рассказывает Кейси историю Ястреба — оказывается, все его близкие были уничтожены на время бомбардировки земной колонии флотом килратти. Ястреб уцелел, потому что учился в это время в Академии Флото. Кейси получит нож Ястреба как последний подарок.

## Вылет шестнадцатый: Атака бомбардировщиков (Shrike Bomber Assault)

Боевое задание: благодаря разведке, проведенной в предыдущем вылете, обнаружен эсминек инапланетяни. Его необходимо уничтожить.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

С истребителями не связывайтесь, а уничтожайте при помощи ракет Dragonfly корветы врага (корабли среднего размера). Затем принимайтесь за эсминец. У него есть ракетная башня (Missile Turret), уничтожьте ее в первую очередь, затем — все остальное.

## Вылет семнадцатый: Никаких выживших (No Survivors)

Боевое задание: уничтожить всех встреченных по пути врагов.



Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.  
Тут главное — не дать врагам улизнуть, иначе задание будет считаться невыполненным. Сбежать попытается один из Lamprey. Догоните его, включив дополнительные двигатели. Потом вернитесь и помогите напарникам прикончить всех остальных.

### Вылет восемнадцатый: На штурм! (Storming the Rock)

Боевое задание: для захвата космической станции выслан челнок с десантниками. Ваша задача — защитить их на подходе к станции, потом защищать захваченную станцию, а под конец обеспечить безопасный отход челнока обратно на «Мидуэй».

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.  
Ну, тут все очень просто. Используйте свою скорость для уничтожения всех врагов, а потом отходите от станции вместе с челноком.

Кейси наградит медалью.

Во время штурма станции десантники спасли пленного. Им оказался сам Блэйр. Радость Кейси отражает лишь мысль о его ответственности за пленение командира, но тот скажет, что Кейси действовал тогда правильно.

### Вылет девятнадцатый: Удержать оборону (Holding the Line)

Боевое задание: озлобившиеся инопланетяне выслали против «Мидуэя» много истребителей. Вы должны уничтожить их всех, не дав ни погубить несущий корабль.



Перед вылетом начальство сообщит Кейси, что его старые знакомые — килраты из Культы Сиворо (см. вылет № 14) — предлагают помощь в бою против инопланетян.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.  
Не зря вы тогда пощадили килрат! Их помощь окажется далеко не лишней в этом сражении. Вам придется сначала уничтожить врагов у нааигационной точки, потом вернуться к «Мидуэю» и уничтожить атакующих его врагов.

Командование похвалит Кейси и скажет, что только из-за его благородного поступка (во время вылета № 14) килраты помогли землянам в этом бою.

### Вылет двадцатый: Операция «Засада» (Operation Ambush)

Боевое задание: земляне обнаружили хорошо охраняемую передающую станцию инопланетян и решили устроить для ее стражей ловушку. Бомбардировщики под вашим командованием уничтожат антенны станции, а когда появятся привлеченные этой атакой враги, их атакует притаившаяся эскадрилья новых мощных истребителей.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

Первым делом взорвите антенны у станции, не отходя от истребителей врага. Учтите, антенны можно взорвать только торпедами. Всего антенн 7, а торпед у вас — 8 (считая Valiant и Firestorm). Отсюда мораль — стреляйте точно, без промаха. После уничтожения антенн появятся враги, но одновременно с ними придут и те самые новые истребители, которые затаились в засаде.

Маньяк переживает на поводу смерти двух своих пилотов-новичков. Кейси, как всегда, старается его ободрить.

### Вылет двадцать первый: Уничтожение (Extermination)

Боевое задание: чтобы противник не узнал о планах землян, решено прояснить окрестности и уничтожить все корабли инопланетян, не дав никому скрыться. Для этого послано звено бомбардировщика, которому будет помогать (и прикрывать их) звено истребителей под вашим командованием.

Ваш корабль: F-108a Panther SS Class B.

Трудный бой. Ключ к победе — бомбардировщики, которые летят с вами. Дело в том, что для победы надо уничтожить эсминцы и пару транспортов противника. Без торпед, которые несут бомбардировщики, вы не сможете это сделать. По-

дут два транспорта и их эскорт, а в последок на вас нависает истребитель аперемежку с бомбардировщиками. Аккуратнее с ракетами, т. к. враги постоянно используют постановщики помех! Из-за этого имеет смысл в самом начале переключиться на ракеты Pilon IV FF (они не отвлекаются на постановщики помех) и ими расстрелять как можно больше врагов. Это сильно упростит жизнь бомбардировщикам.

Кейси получит новую награду за победу в этом вылете.

А вот у бедолаги Маньяка возникнут трения с начальством на поводу его (Маньяка) способности успешно командовать эскадрой.

### Вылет двадцать второй: Захват убийцы кораблей (Ship Killer Acquisition)

Боевое задание: обнаружен огромный боевой корабль инопланетян, который уничтожил целый флот килрат. Очевидно, он получил повреждения и в данный момент ремонтируется. Челнок с десантниками должен проникнуть на борт убийцы кораблей и собрать всю возможную информацию о нем. Ваша задача — уничтожить убийцу кораблей после того, как десантники покинут его.

Ваш корабль: TB-81a Shrike Class B.

Не особо связывайтесь с истребителями: вы для этого слишком медлительны. Хотя по возможности попытайтесь помогать своим напарникам. Основная ваша задача — убийца кораблей. Началу мостик и двигатель огромного корабля неуязвимы для вас. Не тратьте на них торпеды, а сосредоточьтесь на орудийных башнях. Когда десантники отойдут от корабля, с «Мидуэя» придет сообщение, что убийца кораблей готовится атаковать «Мидуэй». При этом надписи «Bridge» и «Engine» окрасятся в желтый цвет. Быстро расстреляйте их торпедами — и дело сделано.

В баре Маньяко по-прежнему не ценят osoby слабого пола. Один из него даже остался — Кейси. Из их разговора мы узна-

этому берегите бомбардировщики. Не отдалитесь от них, стараясь уничтожить а первую очередь тех врагов, которые нападают на бомбардировщики. Враги вам встретятся у трех нааигационных точек. Сначала будет эсминцы и прикрывающие его истребители, у следующей нааигационной точки бу-



ем, что Маньяк подал прошение об отставке с поста командира эсена — уже была жизнь трудна.

Кейси выгонут на мостик, где в присутствии всего начальства его в очередной раз наградят и переведут в новую эскадрилью — «Волчья стая». Другая поздравит Кейси, а Блэйр проводит его долгим взглядом.

Между тем ворота, через которые прибыли инопланетные, полностью построены. Но и залпленная пушка на «Мидуэ» тоже готова.

Офицер Финли обнаружила возможное уязвимое место инопланетян — систему охлаждения генераторов ворот.

## Вылет двадцать третий: Вылет на Vampire или Devastator (Vampire / Devastator Duty)

Это — первое задание, которое вы можете пройти двумя способами, т. е. из двух кораблей — истребителя и бомбардировщика. На мой взгляд, на истребителя веселее.

Вариант 1.

Боевое задание: прикрыть бомбардировщики, которые атакуют несущий корабль инопланетян.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Все просто, как дважды два. Взорвите генератор шита несущего корабля и его орудийные башни, попутно уничтожая истребители противника.



Вариант 2.

Боевое задание: уничтожить несущий корабль инопланетян.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Вы очень медлительны, поэтому не пытайтесь преследовать истребители противника. Пускайте в них ракетами и помните — ваши лазерные турели автоматически стреляют по тем врагам, которые оказываются достаточно близко. Старайтесь набегать орудийных башен тяжелых кораблей противника, т. к. из-за вашей медлительности не сможете от них увернуться. Простейшая схема победы такова: сначала включаете дополнительные двигатели и сближаетесь с тяжелым кораблем. Плазменными пушками уничтожаете его генератор шитов, потом отходите на 5-8 тысяч метров и пускаете по мостику и двигателям торпеды. Вот и все.

## Вылет двадцать четвертый: Разминирование / Атака на крейсер (Mine Sweep / Cruiser Assault)

Еще одно задание, которое вы можете пройти как на бомбардировщике, так и на истребителе.

Вариант 1.

Боевое задание: уничтожить минное поле, выставленное инопланетянами на пути «Мидуэ».

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Вам надо просто уничтожить всех врагов. Активно применяйте ракеты, т. к. инопланетяне навальются всей массой именно на вас, не особо обращая внимание на другие истребители. Прогна быстрых врагов Скайе используйте IR-ракеты, против Maula — FF-ракеты.

Вариант 2.

Боевое задание: уничтожить крейсера противника.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Действуем аналогично вылету № 23. Подлетаем на форсаже, плазменной пушкой взрываем генератор шитов, потом с безопасного расстояния расстреливаем торпедным двигателем и мостик. Единственный нюанс — стреляйте без промаха. Дело в том, что вам потом, после уничтожения ваших основных целей, придут помочь еще одна группа бомбардиров-

щиков. Так что лишние торпеды для расправы с тяжелыми кораблями придутся как раз кстати.

## Вылет двадцать пятый: Патруль поля астероидов (Asteroid Field Patrol)

Боевое задание: пройти по всем навигационным точкам и уничтожить всех врагов.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Вместо ракеты Pilum вам дадут Enhanced LRIR — ракету дальнего радиуса действия с инфракрасной наводкой. Это штука мощная, но в данном вылете она еще не до конца проверена, поэтому имеет неприятную привычку время от времени промахиваться. С этим ничего поделать нельзя, приходится смириться.

Выполнить это задание очень просто. Сначала уничтожьте инопланетян, атакующих «Мидуэ», потом отправьтесь просматривать навигационные точки. С «Мидуэ» придет сообщение о том, что замечен еще один убийца кораблей. Вы на него наткнетесь во время своего патруля. Просто пролетите мимо него на близком расстоянии и, когда придет еще одно послание с «Мидуэ», возвращайтесь домой.

## Вылет двадцать шестой: Атака на убийцу кораблей (Ship Killer Assault)

Боевое задание: итак, обнаружен новый убийца кораблей. Его, естественно, надо уничтожить.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

На ваш корабль установлены кое-какие новые штуки. Среди них:

Enhanced T (4 штуки) — очень мощная торпеда с увеличенным радиусом действия,

Enhanced LRIR (6 штук) — с этой ракетой мы уже знакомы, Enhanced LT (8 штук) — легкая торпеда с увеличенным радиусом действия.

Действуем следующим образом: сначала корсет — две ракеты LRIR, потом убийца кораблей и крейсер (по накатанной колее).

Не ввязывайтесь в бой с истребителями и с орудийными башнями.

## Вылет двадцать седьмой: Защита плазменной пушки (Plasma Gun Defense)

Боевое задание: инопланетяне почуяли недоброе и бросили армату истребителей и бомбардировщиков, чтобы уничтожить плазменную пушку «Мидуэ». Остановите их! Заодно испытайте новые ракеты (примените по одной ракете каждого вида).

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.

Недоработки, связанные с новыми ракетами, устранены. Теперь эти ракеты не будут промахиваться.

Никаких трудностей у вас не будет. Держитесь возле «Мидуэя» и перехватывайте врагов, влетающих несущий корабль.

## Вылет двадцать восьмой: Пометьте цель (Painting The Target)

Боевое задание: из-за проблем с технологией инопланетян выстрел плазменной пушки «Мидуэя» сработает только в том случае, если выпущенный плазменный ступок будет «зажжен» внешним ядерным устройством.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

На ваш корабль установлен особый ракета — Tag. Disk (1 штука). Его надо выстрелить в транспортный корабль инопланетян.

Итак, на скорости сблизимся с транспортом противника и выпустим Tag. Disk. Потом унесите ноги. Все остальные цели в данном задании вторичны. Плазменная пушка «Мидуэя» выстрелит, установленное нами устройство зажжет плазменный ступок, и от могучего флота инопланетян останется одно только воспоминание.

Начальство «Мидуэя» в полном составе посетило бар пилотов. И принесло неприятные вести — оказывается, второй раз стрелять из плазменной пушки нельзя, иначе она перегреется и взорвется. Поэтому ворота, через которые приходят враги, придется взрывать по-старинке, при помощи истребителей.

Командор Блейр собрался отвечать, но ему не дают, мотивируя плохим здоровьем. Между Блейром и Кейси произойдет короткий разговор, и стартует поклонение, что все равно будет драматично.

## Вылет двадцать девятый: Уничтожение остатков флота инопланетян (Fleet Remnant Destruction)

Боевое задание: вам поручено прикрыть бомбардировщики, атакующие тяжелые корабли, а задано — уничтожить всех инопланетян.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.



У вас опять новые игрушки. Помню хорошо вам знакомых ракет Enhanced LRIR (4 штуки) и Spiculum VIR (4 штуки) добавятся еще Anti-radiation (4 штуки) и Enhanced LRAR (4 штуки).

Последние две ракеты имеют смысл применять против оружейных башен тяжелых кораблей (они начинают захватывать цель на коротком расстоянии).

Все, как всегда. Защищайте бомбардировщики и расстреливайте своими новыми ракетами оружейные башни тяжелых кораблей противника — ваша скорость позволит вам легко увернуться от их выстрелов. А бомбардировщикам уничтожение оружейных башен значительно облегчит жизнь.

## Вылет тридцатый: Перехват тяжелых ракет (Cap missile interception)

Боевое задание: Инопланетяне запустили по «Мидуэю» особые мощные ракеты. Если они попадут — несущий корабль будет уничтожен. Перехватите эти ракеты!

Ваш корабль: F 110a Wasr Interceptor.

Врубайте твердотопливный ускоритель и пролетите мимо врагов — тяжелые ракеты Ship Missiles летят позади них.

Вам надо успеть очень быстро сбить их своими ракетами дальнего радиуса действия. Достаточно одного попадания. Дальше начинайте охоту за бомбардировщиками противника Mapla, используя дополнительные двигатели. Стреляйте в них ракетами с любой дистанции, в если не успеваете — оскорблите по радио (нажмите С, потом выберите «Talk! Enemy»). Смысл в том, чтобы отвлечь их на себя и не дать атаковать «Мидуэй».

## Вылет тридцать первый: Нападение на корабли сопровождения дреднуота (Dreadnought Support Assault)

Боевое задание: ворота инопланетян прикрывает огромный дреднуот, а его, в свою очередь, прикрывают еще тяжелые корабли сопровождения. Ваша цель — уничтожить как раз эти самые корабли.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Все стандартно. Сначала держитесь на расстоянии от тяжелых кораблей (чтобы оружейные башни вас не беспокоили) и расстреливайте истребители (чтобы потом в спину не стреляли). Потом на



скорости сблизитесь с тяжелыми кораблями, взрывайте генератор щитов, отходите на безопасное расстояние и торпедами добивайте цель. Стреляйте точно! Вам снова придется прийти на выручку другой группе с «Мидуэя» в следующей навигационной точке. Там тоже будут тяжелые корабли.



## Вылет тридцать второй: Корабль-чудовище (Defang The Beast)

Это задание состоит из двух частей-вылетов.

Часть 1.

Боевое задание: уничтожить генератор щитов и оружейные башни дреднуота.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A. Довольно сложный бой. Первым делом врывают форсаж и взрывают генератор защитного поля. Потом летайте между «щупальцами» дреднуота и стреляйте по оружейным башням, то по множеству истребителей противника. Тут главное — постоянно маневрировать, не заклинивая на одной какой-то цели. Не получается ее уничтожить с первого захода — переключайтесь на другую.

Часть 2.

Боевое задание: уничтожить дреднуот (взорвать мостик и двигатели), перебить все истребители инопланетян и победить их все.

Ваш корабль: TB-80b Devastator Class A.

Первым делом надо разобраться с асом, иначе потом худо будет. Он летит на Devil Ray. Атакуйте его на расстоя-

нии ракетами дальнего радиуса действия и прикажите своему звену атаковать его. Не дайте ему начать бой — вы медлительны, а у него пушки очень мощные. После аса уничтожьте мостик и даунтегн арлеюута и принимайтесь за истребители.

## Вилет тридцатый: Уничтожение ворот (Wormhole Destruction)

Боевое задание: чтобы уничтожить ворота инопланетян, надо уничтожить генераторы. А чтобы уничтожить генераторы, надо отключить их защитное поле. Для этого высылается челнок с десантниками. Ваша задача — сопроводить его и потом уничтожить ворота.

Ваш корабль: F-109a Vampire SS Class A.



The iceman would've been proud

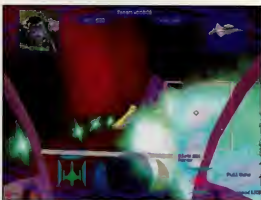
Стреляйте по врагам — их будет море разливашное, причем по мере уничтожения одной части из ворот будет появляться подкрепление. Правда, к вам тоже потом прибавит подкрепление, но

не расслабляйтесь по этому поводу. Берегите ракеты: они вам понадобятся немного позже. По мере того как десантники будут отключать защитное поле башни (их название станет окрашено в зеленый цвет), уничтожайте башни (не тратьте на них ракеты — одного точного выстрела пушек аполонии достаточно).

В конце концов, останетесь только одна башня с генератором.

На мостике «Мидуэй» идет совещание. Десантники не могут пробиться к последней башне, поэтому решили послать новую группу. И возглавит ее сам командор Блэйр.

Перебейте всех врагов (новые прибывать уже не будут). Можете потратить все свои ракеты. После уничтожения врагов летите к новой навигационной точке, там состыкуйтесь с заправщиком. Он пополнит запас ваших ракет и топливных баков для дополнительных даунтегн. Возвращайтесь к воротам и снова вступайте в искривный



бой. В конце концов Блэйр отключит защиту у последней башни. Врывайтесь.

Вы увидите последний бой командора Блэйра.

Кейси и его друзья благополучно вернутся на «Мидуэй».

Кейси наградят. Он будет даже смотреть на медаль, очевидно, вспоминая Блэйра. Потом придет Талмерт и принесет ту самую бутылочку вина, которую она конфисковала у Мастера в самом начале игры. Вместе с Кейси они выпьют за все хорошее...

Андрей Шаповалов

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОМАЕМ»

## НОВОСТИ

Появилась чуть более подробная информация о фильме по игровому сериалу **Wing Commander**. Главная новость касается утверждения окончательного названия картины — она получит оригинальное название игры, т. е. **Wing Commander**. Съемки фильма уже должны были начаться в Германии и Люксембурге.

Кстати, на роль капитана Давро (Deveraux), более известной как Ангел, наконец-то утверждена актриса, наиболее точно соответствующая этому светлему образу. Ей стала Сафрон Барроу (Saffron Burrows), представительница молодого перспективного потока звездочек, возмещающая на пик популярности после выхода комедии «В кругу друзей» (Circle of Friends) и снявшаяся в таких фильмах, как *Hotel De Love* и *In The Name Of The Father*. О нынешней популярности в Голливуде этой «новой Ангел» говорит хотя бы тот факт, что параллельно с фильмом **Wing Commander** в 1998 году она снимается в новой картине Вуди Аллена (*Woody Allen*) с такими звездами первой величины, как Леонардо Ди Каприо (*Leonardo DiCaprio*) и Ким Бессинджер (*Kim Basinger*).

Надо заметить, что **Wing Commander** постепенно собирает в себе настоящий букет перспективных молодых талантов, которому сможет позавидовать даже такой признанный лидер индустрии фильмов по играм, как *Mortal Kombat*. Теперь в звездной саге помимо знаменитого Мак Давла будут сниматься Минни Драйвер (Minnie Driver), знакомая российскому кинозрелу по роли Ирины в знаменитом бондовском «Золотом Глазе», и Мэттью Лиллард (Matthew Lillard), исполнитель роли Эммануэля Голдштейна в фильме «Хакеры» (Hackers).

Это уже стало хорошей традицией. На сайте <http://www.annihilated.com> можно найти новые боевые единицы для игры **Total Annihilation** компании Saverd. Новинка называется **CORE Riot Tank**.

Компания «Коминфо» выпустила очередной диск из серии «Интерактивный мир» — «Энциклопедия классической музыки». С помощью этого диска вы сможете познакомиться с историей и сегодняшним днем классической музыки, прочитать более 1.100 статей и просмотреть более 200 изображений, 21 видеофрагмент и прослушать 170 аудиофрагментов общей продолжительностью около 5 часов, а также посетить 11 тематических экскурсий.

«Энциклопедия классической музыки» включает в себя 4 главы — «Статьи», «Эксперимент», «Хронология» и «Викторины», каждая из которых содержит подборку тематического материала по интересующей теме, много интерес-

ной и полезной информации о композиторах, произведениях, музыкальных направлениях и истории их создания и развития. Здесь же вы сможете найти словари, в котором собраны все музыкальные термины, помогающие ориентироваться в музыкальном мире. А в разделе «Викторины» вы сможете проверить свою эрудицию в области классической музыки.

«Энциклопедия» уже поступила в продажу, и рекомендованная розничная цена продукта составляет порядка 29\$.  
\*\*\*

Компания Electrotech 10 февраля отправила в печать «Энциклопедию Бродягуза и Ефрона», и примерно 25 февраля этот продукт должен поступить в продажу. Как показывает практика на днях выставки «Информационные технологии в образовании», «Энциклопедия» вызывает широкий интерес у публики, и есть все основания полагать, что этот проект будет пользоваться популярностью не только в узких кругах специалистов. Компания в течение прошлой недели подписала соглашения практически со всеми крупными дистрибуторскими компаниями по распространению компьютерного софта (IC, CompuLink, «Бук», «Амбиг», Soft Club, R-Style) на распространение «Энциклопедии Бродягуза и Ефрона» на российском рынке.

Информационное агентство «Galaxy Press»



# IGNITION

Разработчик UDS  
Издатель Virgin Interactive  
Выход ноябрь 1997 г.  
Жанр аркадные гонки.  
Рейтинг ★★★★★☆☆

Операционная система — Windows 95 + DirectX 3.0a.  
Процессор — Pentium 100 (рекомендуется Pentium 133).  
Оперативная память — 16 Мб.  
Видеоплата — 1 Мб PCI (с сервера разработчиков можно скачать пачку, добавляющий в игру поддержку 3Dfx-акселератора).  
Привод CD-ROM — четырехскоростной.  
Другие устройства — джойстик или рулевое управление.  
Необходимо 38 Мб свободного места на жестком диске.

Игра Ignition сочетает в себе два игровых жанра. Это хорошая аркада и одновременно гоночный симулятор. Конечно, многие игроки, предпочитающие «чистые» симуляторы, сразу откинут мысль о ее покупке, решив, что игра не заслуживает их внимания, но это не так. Ignition — не стандартная гоночная игра, где трассы взяты из жизни, а автомобили выполнены по образцу и подобию реальных гоночных машин. В этой игре вам предстоит покататься не на обычных автомобилях, а на машинках-малютках. Вряд ли в реальной жизни у вас будет такой шанс. Это забавная, и даже немного сложная игра, а не имитация реальной жизни, и так к ней и нужно относиться, тогда вы действительно получите удовольствие от процесса игры. Что хорошего можно сказать об игре? Во-первых, она не предъявляет высоких требований к компьютеру. Во-вторых, у игры удобный интерфейс. Она очень проста в освоении. Игровой экран удобен для восприятия, так как вся важная информация выделена крупным шрифтом. Если говорить о меню игры, то оно также сделано очень просто. Есть и еще один плюс: меня всегда радуют гонки, в которых поддерживается режим разделения экрана (Split Screen), что даст возможность играть вдвоем на одном компьютере. Если

вы уже купили себе различных «примочек» к компьютеру, то вы можете использовать для игры (помимо клавиатуры) как обыкновенный джойстик, так и любое рулевое управление. Звуковые эффекты сделаны очень неплохо, но, увы, не реалистично. Что действительно радует, так это музыкальное сопровождение.

Теперь насчет трасс и машинок. Трассы в Ignition — это, пожалуй, самая замечательная вещь в игре. Они детально и грамотно продуманы так, чтобы вам было интересней играть. На трассах можно повстречаться с обвалами, обрывами, разрушенными мостами, трамплинами, неслучайными спусками, поездами, несущимися через дорогу именно по тому месту, где вы сейчас проезжаете, и со многими другими неожиданными вещами... Сами же машинки мне не очень понравились. Они сделаны очень примитивно и отличаются друг от



друга несколькими техническими характеристиками. Хотя есть и преимущества, которых так часто не хватает многим другим играм: каждая машина имеет свое, индивидуальное звучание (шум мотора, звук ускорения), а также свой вариант ускорения.

## Главное меню

Single Player — начать одиночную игру:

championship — чемпионат, в котором кроме вас принимают участие еще пять компьютерных соперников. Вы можете выбрать любую машину, но трассы, по которым вам нужно будет проследовать, будут идти по очереди (все трассы). Каждый раз вы должны занять не ниже третьего места;

single race — одиночный заезд. На любой машине вы едете по любой трассе. В заезде участвуют еще пять компьютерных соперников;

time trial — заезд на время. Участвуете только вы. Можете выбрать любую машину и трассу. Этот игровой режим полезен для тренировки. Вы можете играть в



нем, если хотите ставить рекорды на трассах;

**purse mode** — отсечение. Этот режим достаточно забавный. Он такой же, как одиночный



засед (single race), только после того, как все гоночки закончат круг, игрок, последним пересекающий финишную черту, взрывается;

**Multiplayer** — опции для игры в режиме «несколько игроков»:

**split screen** — играть вдвоем с другом на одном компьютере. Экран делится пополам по вертикали;

**network game** — играть в Ignition по локальной сети (по протоколу IPX);

**Options** — настройки:

**game options** — настройки игры. Вы можете выбрать уровень сложности игры: **amateur** (легкая) / **normal** (нормальная) / **pro** (сложная); а также включить/выключить машину-привидение (**ghost car**);

**gfx options** — настройка графики: **resolution** — задать разрешение экрана: 320x200 / 640x480 / 800x600, **screen size** — задать размеры игрового экрана, **mlp mapping** — включить / выключить поворот экрана в ту сторону, в которую поворачивает автомобиль (если вы, например, поворачиваете вправо, то экран также поворачи-

вается вправо), **persp. poly** — использовать / не использовать широкий обзор, **skid marks** — оставлять / не оставлять следы от тормозов на дороге, **smoke** — включить / выключить дым из-под колес и из выхлопной трубы автомобиля;

**sound options** — настройки звука. Вы можете включить / выключить воспроизведение музыкальных треков с компакт-диска (**ed music**) и установить порядок их проигрывания, а также отрегулировать уровень громкости звуковых эффектов;

**player 1 options** — настройки для первого игрока: **name** — имя первого игрока (не должно превышать трех символов), **gearbox** — автоматическая или ручная коробка передач, **controls** — выбор управления игрой (клавиатура, рулевое управление, джойстик или геймпад, **auto ace** — включить / выключить автоматический набор скорости (не советую ставить —



неудобно), **keyboard config** — настройка управления с клавиатуры, клавиши управления, **joystick calib** — калибровка и настройка кнопок при управлении джойстиком или геймпадом, **pedals calib** — калибровка и настройка педалей при использовании рулевого управления;

**player 2 options** — настройки для второго игрока (полностью идентичны настройкам для первого игрока);

**restore settings** — вернуть все настройки к положению по умолчанию;

**reset ghost car** — восстановить машину-привидение. Это очень смутный пункт меню, потому что мне лично никогда не удавалось уловить разницу при включении или выключении этой опции. Может быть, вам это удастся;

**Best Time** — статистические данные игроков на каждой из трасс;

**Quit** — выход из игры.

## Игровой экран

Игровой экран дает вам полную информацию о состоянии гонки. Смотрите на рисунок: цифры на нем помогут вам разобраться с информацией, представленной на игровом экране.

## Управление

### Для первого игрока

↑ — газ. Данная клавиша не работает при включенном режиме автоматического набора скорости (**auto acc**);

↓ — тормоз;

← — поворот налево;

→ — поворот направо;

**RShift** — турбо-ускорение;

/ — повышение передаточной;

. (точка) — понижение передаточной;

(запятая) — вид спереди.

### Для второго игрока

F — газ. Данная клавиша не работает при включенном режиме автоматического набора скорости (**auto acc**);

V — тормоз;

C — поворот налево;

B — поворот направо;

Z — турбо-ускорение;

\ — повышение передаточной;

**LSHIFT** — понижение передаточной;

S — вид спереди.



- 1 — счетчик. Total Time — общее время гонки. Lap Time — время, прошедшее от начала круга (каждый новый круг этот счетчик сбрасывается).
- 2 — номер позиции, которую вы занимаете в гонке (с 1 по 6).
- 3 — машина, на которой вы едете.
- 4 — дорожный знак. Благодаря знакам, в Ignition игрок всегда может узнать, что его ждет впереди.

Дорожные знаки бывают трех видов:

**красные — опасность:**

**восклицательный знак** — впереди опасный трамплин или съезд; **изогнутая стрелка** — впереди опасный поворот. Узнать, в какую сторону и какого вида будет поворот, можно по виду самой стрелки; **машина, падающая с обрыва** — впереди пропасть; **перевернутая буква «П» с закругленными концами** — впереди рухнувший мост;

**желтые — предупреждение:**

**изогнутая стрелка** — впереди поворот;

**зеленые — информация.**

**раздвоенная стрелка** — анимация: впереди развилка.

- 5 — этот прибор состоит из двух частей: слева — датчик оборотов двигателя, справа — электронный спидометр.
- 6 — схема коробки передач. Если переключатель установлен в положение «LO», то автомобиль едет на пониженной передаче; если в положении «H», то автомобиль едет на повышенной передаче; если в положении «R», то у автомобиля включена задняя скорость.
- 7 — шкала, показывающая, сколько осталось до полного накопления энергии для ускорения. Шкала заполняется снизу вверх.
- 8 — шар-индикатор. Если этот шар имеет такой же вид, как на рисунке, значит, вы можете использовать режим ус-



корения. Если шар-индикатор прозрачен, то энергия для режима ускорения накапливается.

## Автомобили

Огнотисительные характеристики машинок вы можете увидеть непосредственно в игре. Все они имеют четыре критерия оценки — ускорение, мощность турбины, скорость и сцепление с дорогой (устойчивость). Я же расскажу вам о машинках чуть подробнее.



**Evis** — плохой автомобильчик для черепашьей езды по сельской местности. Если вам нужна скорая помощь, не вызывайте его. Пока он дозлет, поможем вам, возможно, уже не понадобится.

Единственное, что у него есть хорошее — классная внедорожная резина. Такие колеса вывезут вас из любого оврага.



**Enforcer** — как и любая полицейская машина, эта имеет мощную турбину, позволяющую ей быстро вырваться вперед. Для извилистых трасс этот автомобиль неплох, потому что позволя-

ет быстро набирать скорость после поворотов. Единственное — дорогу он «держит» плохо, так что нужно обладать определенным уровнем профессионализма, чтобы управлять этой машинкой.



**Redneck** — это середнячок во всем. Защем, спрашивайте, такой машине участвовать в гонках? На ней хорошо кататься по городу и стоять в пробках.



**School Bus** — дожили, теперь даже самый заваливший школьный автобус может участвовать в гонках. И тем не менее, его скоростные характеристики дают ему шанс на победу при условии, что он не свалится в пропасть и не упа-

дет с разрушенного моста, потому что турбина у него слабая. Кроме этого, своей массой автобус может внести раздор а стан противника на старте и создать им дополнительные трудности на дороге.



**Monster** — скорость — вот главное достоинство этого автомобиля. Он хорош на прямых трассах, где мало крутых поворотов.



**Bug** — этот малыш дает вам шанс приехать к финишу первым. Как говорится — мал, да удал. Он очень быстро набирает скорость, но аот поставит более мощный мотор а такую малютку побоялись. Как ни странно, он неплохо «держит» трассу. Вы можете также использовать его маневренность для того, чтобы ставить противника а неудобное положение.



**Smoke** — такой передел вас и даже не заметит. Для участия а Camel Trophy он, наверное, пригодился бы, но для данных трасс — вряд ли. Отличная резина и устойчивость на дороге — вот основные положительные качества

этого автомобиля. А так — ни разогнаться как следует, ни прокатиться с ветерком вы на нем не сможете. Лучше возите на нем картошку с дачи.



**Vegas** — машина с таким романтичным названием должна быть прекрасна. Так оно и есть: если закрыть глаза на плохое сцепление с дорогой, то все остальное вполне удовлетворяет требова-

ниям азыскальных гошников. Так что, если вы не боитесь улететь в кювет в самый ответственный момент, то обратите на эту машину особое внимание.



**Coor** — средняя машина для неторопливых автомобильных прогулок за город на пикник. Не берите ее, пусть стоит в гараже до лучших времен. Или посоветуйте ее своему противнику.



**Banana** — на этой машине нужно уметь ездить. Если вы умеете хорошо управлять виртуальным автомобилем, то ваши шансы на победу на этой машине очень велики.



**Ignition** — вот оно, совершенство! Правда, запустить эту машину можно, только зная коды (но с этим у вас проблем не будет). Эта классная тачка позволит даже начинающему гошнику почувствовать себя асом. Ну, а если вы уже профи — победа у вас в кармане.

## Трассы

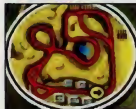
А теперь возьмемся за трассы. Всего в **Ignition** семь трасс, отличающихся друг от друга уровнем сложности, красотой окружающего мира, наличием опасностей и прочими деталями.

### Moosejaw Fall

Эта трасса самая первая в списке и, наверное, самая легкая. Трасса проложена в пригороде, но большая ее часть проходит по горным дорогам среди ущелий. Проезжая по ней, вы столкнетесь с некоторыми трудностями. Это: опасный переезд через железную дорогу (обычно, как только вы собираетесь переехать через него, то сразу откуда-то появляется поезд и несется на всех парах на вас); крутой поворот на горной дороге, не



имеющей защитных бортиков (машина легко может влететь в протекающую за дорогой горную речку); разрушенный мост, переезжать через который нужно на очень высокой скорости (перед ним используйте ускорение); а иногда можно нарваться на трактор, который изредка появляется на сельской дороге. Но, несмотря на все эти опасности, трасса все равно довольно легкая по сравнению с остальными, а главное — на ней не соскучишься.



### Gold Rush

Эта трасса средней сложности. Она проложена среди песчаных карьеров (что, конечно, не радует глаз) и изобилует опасностями. Проезжая по ней, вы постоянно натыкаетесь на какие-ни-

будь неприятности. Сначала вы летите вниз с карьера, и если вы перед этим ехали на высокой скорости, то вас обязательно развернет а противоположную сторону. Проехав чуть дальше, вы обязательно попадете под горный обвал. Ваше счастье, если вы успеете притормозить (если же вас все-таки накроет обвалом, ваша машина сплющится, и вы не сможете поворачивать, но зато скорость не потеряете). Еще дальше, как назло, через дорогу проложится рельсы — вы подыжаете к переезду одновременно с поездом (вот так чудно устроено у них расписание поездов). Под конец круга вы выезжаете на асфальтированную дорогу и проезжаете через перекресток, и именно в это время на вас мчится грузовая фура (а иногда сразу две). Так же можно отметить всяческие разные мелочи типа поворотов на трассе, за которыми сразу находится либо разрушенный мост, через который нужно пролететь на высокой скорости, либо пропасть. Просто дорога смерти какая-то!



### Snake Island

Как ни странно, мне эта трасса показалась легче, чем первая. Она не напрягает всяческими неожиданными опасностями, а окружающая местность радует глаз. Трасса проходит по красивой горной местности у моря. Сложность заключается только в том, как проложена сама трасса, а не а препятствиях, которые находятся на ней. Но все же я скажу несколько слов о поджидающих вас опасностях: с самых первых метров трасса снижается ниже уровня моря, но на короткое расстояние. Между тем, в этом месте поперек трассы образуется водный канал, по которому спокойно проплывают катера. Они и станут ва-



шей первой преградой (сильно не волнуйтесь, катаера очень редко налетают на автомобили). Чуть дальше вас ждет обрыв, который находится прямо на повороте, и если не сбросить скорость, то можно улететь в морскую даль. Самая незначительная опасность находится в конце трассы — обрушившийся мост. Единственный совет — перед мостами такого типа включайте ускорение.



### Lost Ruins

Эта трасса проложена в джунглях. Все очень красиво и не так уж трудно. Вот основные сложности, которые вас ждут на этой трассе: опасный поворот, при проезде которого можно вылететь за пределы дороги и пропасть; уже проехав саванне середины трассы, вы наравесьте на катящиеся сверху прямо на вас большие камни; прямо перед самым финишем вам придется спрыгнуть с вершины горы вниз, но перед тем как прыгать, советуем использовать ускорение, чтобы избежать лишних неприятностей.

### Yodel Peaks

Эта трасса проложена в пригороде, заваленном снегом. И именно снег увеличивает сложность проезда по ней. На мой взгляд, эта трасса самая интересная и красивая. Здесь мало опасностей (исключая первое, что вы встретите на своем пути — это обрушившийся мост, через который нужно перепрыгнуть, используя ускорение; а под конец круга на вас может обрушиться снежная лавина, что приведет к смертельному исходу).



### Cape Thor

Эта трасса, также как и Yodel Peaks, достаточно интересна. Она проложена ерди каких-то неведомых краев земного шара, так как одна часть ее проходит ерди обледенелого моря, а другая часть — в каких-то лесах, не покрытых снегом. Трассу можно было бы назвать легкой, если бы не некоторые опасности. Первая требует от игрока достаточного уровня профессионализма: она заключается в том, чтобы проехать по обледенелой дороге без отражений (рялом — пропасть), а затем перепрыгнуть через обрушившийся мост (довольно сложно удерживать скорость).



жаться на дороге, а затем еще и перескочить через рухнувший мост). Вторая — нужно перепрыгнуть через вулканчик, попав в который, вы взорветесь.

### Tokyo Bullet

Как вы уже догадались, трасса проходит по городу Токио. Ох уж и намурили эти японцы по поворотам...



Трасса не очень сложная. К основным опасностям можно отнести раскиданные по всей дороге разбитые здоровые грузовые фуры, причем на этой трассе они разбросаны в разных местах в количестве пяти штук (вот уж не думал, что японцы позволяют себе такую халатность). Еще одна странность: оказывается, не только в Москве, но и в Токио дорожные рабочие никак не научатся



делать мосты так, чтобы они не обрушивались под вами. Кроме этого, дорога проходит мимо какой-то реки и не имеет защитных бортов по краям, следовательно, в эту самую реку слететь — прощай некуда.

Павел Мизинов

## Коды, пароли, секреты

Смотрите в рубрике «ЛОУАЕМ»

### НОВОСТИ

Первая часть игры *Red Baron* стала одной из самых популярных аниматоров, но ее продолжение во многом разочаровало поклонников.

Основные претензии были к плохо реализованному многопользовательскому режиму, кампания с большим числом ошибок и отсутствию поддержки акселераторов 3D-графики.

Не удивительно, что у компании Sierra возникло желание исправить положение с *Red Baron II*. В ближайшее время появится патч, который исправит некоторые ошибки.

Но потом Sierra надеется выпустить Super Patch (во втором квартале 1998 г.). Этот Super Patch будет уже иметь поддержку Glide и D3D.

Из похожих новостей стоит сказать о том, что Dynamix продолжит свою серию *Aces* (в которую входят игры *Aces of the Pacific*, *Aces Over Europe*). Следующим продуктом станет *Aces: X-Fighters*, которая появится в четвертом квартале текущего года.

Информационное агентство «Galaxy Press»



# РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК



Разработчик: Wanderlust Interactive  
Локализатор: Logrus  
Издатель: «Новый Диск»  
Выход: январь 1998 г.  
Жанр: детский квест с элементами обучения  
Рейтинг: ★★★★★☆☆

Минимальные требования:  
Операционная система — Windows 95  
Процессор — DX2/66  
Оперативная память — 16 МБ  
Видеоплата — 1 МБ SVGA.  
Рекомендуется:  
Процессор — Pentium 100  
Оперативная память — 16 МБ  
Видеоплата — 2 МБ SVGA.

## Розовеем...

Ну, наконец-то всемирно известный розовый сыщик оторвался от своих мультипликационных дел и пожаловал на экраны наших мониторов! На сей раз ему предстоит расследовать загадочные происшествия на детском международном конгрессе, проходящем в лагере «Звонкое Эхо-хо».



Помогать ему в этом будут профессор фон Шляпен, портативный компьютер ПИК, ну и, соответственно, мы, сидящие по эту сторону монитора. Напомним, что сидение будет происходить не просто так, а с пользой. Ведь сама игра по жанру — мультипликационный квест с возможностью обучения. Причём эта самая возможность реализована очень здорово, всеобъемлюще и доступно. Это значит, что вы име-

ете возможность, выбрав страну, в которую нелегкая занесла Пантеру, узнать много интересного о её (страны, а не пантеры) природе, истории, культуре и даже кухне. Все эти данные оформлены в виде виртуального приборчика, называемого портативный информационный компьютер (или ПИК). Пользоваться им можно как во время игры, наводя мышку на интересующий предмет и нажав правую кнопку (правда, этот номер проходит далеко не со всеми вещами), или же войдя в меню ПИК-а. В меню достаточно легко разобраться, если не считать, что этому мешает слишком вызывающий и пёстрый дизайн. Совершите круги по странам и темам, затем нажмите стрелку посередине. Появится текст, сопровождаемый фотониллюстрациями. В левом нижнем углу этого окна всегда есть ссылки на три наиболее близких по теме статьи. В игре также присутствует что-то похожее на музыкальные клипы, то есть под музыку идёт мультипликационный ролик, а который рассказывает о каком-либо историческом событии или легенде.

Музыкальное и звуковое оформление игры действительно выполнено на высоком уровне, а песни исполнены профессиональными музыкантами... К стати, музыку можно слушать отдельно, войдя в меню «песни». На русский язык игра переведена очень профессионально, причём имеется в виду именно актёрский профессионализм. Можно с уверенностью заявить, что герои стали нам доступны и понятны благодаря голосам, их озвучившим. Управление в игре максимально простое — мышью и парой клавиш. Например, **Пробел** позволяет ускорить текст и сократить заставки между уроками. Как квест игра достаточно несложная, но веселая здесь — хоть отбавляй, особенно если учесть, что при переводе на русский специфические американские шуточки были более-менее разбавлены нашим родным юмором. Так что играть будет интересно всем — и детям, и взрослым: кто-то не будет выезжать из ПИК-а, кто-то предпочтёт игру без обучающих наворотов, кому-то просто по душе будет слушать музыку... В этом и состоит, собственно, цель каждой игры — быть интересной для всех. Осталось только добавить, что компания «Wanderlust Interactive» уже готовит к выпуску продолжение приключений Розовой Пантеры — ждите от нас новостей по этому поводу!

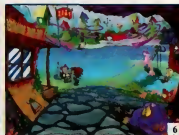
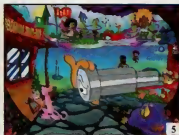
## Прохождение

### Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**Первый день.** Итак, благодаря сдвинутой руке инспектора, вы окажетесь на месте... Выслушав птичку, не торопитесь с выводами о состоянии её здоровья — она намекает вам о возможности посетить одно местечко... (1) Подберите лежащие рядом летающую доску и башмаки на пружин-

ках и поболтайте с администратором. Попробуйте завести разговор с профессором фон Шляпенем, а потом... Ну вот, опять незадачливый изобретатель попал в беду! Попытки вытравить его из пылесоса ни к чему не приведут, поэтому вспомните о птичке и направьтесь в ангар с самолётами. Улететь нам пока нигде не дадут — щёлкнув на каждом самолёте кнопкой мыши, вы узнаете о море проблем, свалившихся на экипажи, зато а углу ангара найдётся необходимый инструмент. Скорее возвращайтесь к профессору и, используя га-





еичий ключ, освободите его. (2) Расставьте все избушки по своим местам (для этого достаточно щёлкнуть на каждой из них), и узнаете о новых изобретениях фон Шляпена. Попробуйте себя в регулировке погоды, возьмите у профессора шифр к замку и приготовьтесь к неприятностям! В лагерь пожаловали старые знакомые, бездешушие (и свои носы сушащие) псы. Не бойтесь, этих мнимых инспекторов на этот раз погубит собственное любопытство: если уж они так хотят проверить на себе изобретения фон Шляпена... Ну что ж, они сами напросились! Дайте им сперва доску (один готов), (3) а потом башмаки (второго унесло...). (4) После того как ваши собеседники оставят вас одного, используйте шифр (враги подсмотрели-таким кодом быть неприятностям...) (5) и спуститесь в подвал. Забрав улочку, вернитесь вверх и познакомьтесь с разношерстным населением лагеря. Каждый из них знает много всего про свою страну и расскажет о происхождении своего имени. Обидно, но ребят из нашей страны здесь нет... Можно только догадываться, чем мы им не угодили. Ладно, не будем о грустном — вы уже поболтали со всеми, кроме стеснительного Найджела. Чтобы завести с ним разговор, используйте улочку. Окажется, что маленький пафист ненавидит убивать бедных рыбок. (6)

Да-а, серьёзный повод для любителей рыбалки, чтобы поразмышлять... Впрочем, много ли найдётся людей, ни разу в жизни не пробовавших уху? Слушая разговор двух обитателей лагеря, наш розовый сыщик не заметил, как коварный пёс, воспользовавшись темнотой, пробрался в подвал! (7) Утром зайдите в подвал. Засял явно что-то произошло! Щёлкнув мышкой на запястьи от устаревшей модели терминатора, вы убедитесь в её неразговорчивости (и то правда — чем ей разговаривать?). (8) На полу есть незакреплённая доска, но под ней вы ничего не найдёте. Как только вы выйдёте из подвала, послушайте профессора и бегите в один из домиков наверху. С Найджелом действительно беда — он вдруг резко возненавидел весь лагерь и его обитателей! (9) Выслушав профессора и Найджела, можно будет воспользоваться ПИК-ом, чтобы получить интересную информацию о Шекспире и Оксфорде. Впрочем, ПИК можно использовать в любое время, открыв его окно с помощью главного игрового меню. Выйдя из домика и получив тот самый компьютер от профессора, можно отправиться в Англию за любимой игрушкой Найджела...

Прежде чем спешить в вигар на самолёт, заговорите с девочкой из Индии. Теперь уже точно ясно, что не только Найджел так изменился! В вигаре выберите самолёт, на носу которого некое подобие Британского флага, поднимитесь на борт и не забудьте пристегнуть ремни. После набора высоты и просмотра со шестой серии мильной оперы «Санта Барбарис» надевайте парашют и смело прыгайте вниз! (Доигрались — во-

первых, уже рифмами пишем, а во-вторых, куда же ещё прыгать, как не вниз?). Конечно, можно дожидаться посадки, но какой уважающий себя сыщик откажется от хорошей десантной тренировки?

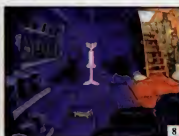
## Англия

**Парламентская площадь.** Ну что ж, вот мы и в Англии. Десантник из Пантеры вышел бы классный — умудрился приземлиться точно в центре Лондона! Поговорите с одним из трёх джентльменов, перекрывающих дорогу налево. Убедившись, что дальше налево вам не пройти, загляните в корзину справа, рядом с газетчиком. (Кстати, если щёлкнуть на корзине правой кнопкой мыши, вам расскажут кое-что о Лондоне). Ящик, найденный в корзине, используйте для того, чтобы достать с дерева мяч. Как только мимо в очередной раз пробегут двое футболистов, отдайте им мяч. Взамен получите футболку, которую можно обменять у газетчика на свежий выпуск «Дейли» и журнал комиксов... Уф-ф... Ни одной бескорыстной личности. Всё только за бартер! Да ещё оказалось, что не в меру разговорчивого сэра Болди этой газетой не отвлечь. Придётся пойти в противоположную сторону, в пивную «Гадкий утёнок».

**«Гадкий утёнок».** В пивной много посетителей, и Пантере придётся немного поработать официантом (в интересе следствия, разумеется). Подойдите для этого к хозяйке бара. После того как вы разместите несколько заказов, не перепутав при этом клиентов, можно будет заняться поиском чего-нибудь, способного отвлечь сэра Болди от его нескончаемой речи. Все знают, что подслушивать нехорошо, но здесь особый случай... Подойдите к трём пожилым леди и прислушайтесь к их разговору. После того как завершится разговор, предложите им газету. Взамен одна из дам признается в том, что неравнодушна к сэру Болди и положит на стол письмо. Возьмите его, и пусть вас не терзает муки совести: вы помогаете им обоим найти друг друга. Перел уходом поинтересуйтесь, кто это в углу пивной так упорно скрывается за газетами. Несмотря на инстинкты попыток замаскироваться под выглича, вы, конечно же, узнали помощников своего заклятого врага, так что будьте осторожнее — хвост вам обеспечен... Возвращайтесь на площадь и отдайте письмо джентльменам.

**Снова площадь.** Путь свободен. Поговорите с парнем, который окажется другом Найджела, и опять идите в «Гадкий утёнок».

**«Гадкий утёнок»...** Обменяйте у мальчишки за стойкой комиксы на сосиску и используйте её на вредном громиле, мешающем поговорить с дворецким. После разговора с дворецким Джеконом, во время которого выяснится, что англичане и пантеры одинаково ловко метают дротики, он спойт вам





песню про Гая Фокса. (10) (11) О том, что это такой, и ещё о большинстве посетителей пивной можно узнать подробнее при помощи правой кнопки мыши (или включив ПИК). Дворецкий ответит вас к загородному дому, где и оставит на произвол судьбы.

**Загородный дом.** Немало хлопот и большую порцию смеха вам принесёт мальчишка с корзинной одеждой. Он будет доводить сынишку до белого каления, пока не получит правильные ответы на все вопросы. (12) После того, как избавитесь от него, загляните в корзину (опять корзина!) и подберите подходящую одежду, чтобы пробраться в замок. Вроде бы задача выполнена, но как опростетнично поступил иши сынишка, оставив свой розовый комбинезон висеть на ограде! Через пару минут его украдут те самые псы, сидевшие у баре...

**Гостиния в загородном доме.** После чашки чая в обществе Найджеловы папы, когда он уйдёт, подойдите к столу и поверните письменный прибор (наведя курсор на стол). Если верить карте, то любимая игрушка Найджела где-то поблизости... (13) Рассматривайте каждую из трёх картинок, пока дворецкий не уйдёт. Теперь вернитесь к средней, с епископом. Возьмите стоящую рядом с каминном почерку, используйте её на гербе за картиной и заберите Гая Фокса. Да, захватите ещё и зеркало, выпавшее из канделябра... Можно считать, что ваша миссия в Англии выполнена, но Пантере ещё надо вернуть свой комбинезон. А вот и похитители. Вперёд, в погоню! (14) Как только окажетесь в загадочном Стоухелдже (опять-таки есть смысл включить ПИК), попытайтесь подобраться к ним в обход, затем послушайте их разговоры и, когда взойдёт солнце, примисните на него зеркало. (15) Вот и всё, комбинезон снова на Пантере. Теперь внимательно прослушайте сообщение профессора — и алерда, в Египет! В самолёте проделайте то же, что в прошлом полёте (сто шестую серию фильма можно не смотреть).

## Египет

**Пустыня.** Поговорите с погонщиком и, выслушав жутковатую песенку о мумификации, уговаривайте его подвести вас, пока он не согласится. (16) После этого отправляйтесь в Каир за едой для обмена.

**Каир.** Здесь придётся немного побегать, чтобы получить желаемое. Поговорив с продавцом кебаба, присядьте за столик к курляндичку. Чашку кофе, которой он вас угостит, отдайте продавцу ковра, а ковер — продавцу кебаба. Поговорите с родителями маленькой Чиюн и ищите кебаб погонщику.

**Пустыня.** Нет, ну вы подумайте — его накормили, в он! Придётся снова идти в Каир, за ковром.

**Каир.** Торговцы (он же шашлыкчик-кебабчик) просто так ковер не отдаст — опять нужен чашка кофе! Пока Пантера

раздумывает, как её раздобыть, поговорите с... осликом. Походите к торговцу коврами и заберите у него чашку уже остывшего кофе, которым угостите кебабника... кебабшника... Неважно! Да-а, жарковато здесь...

**Пус-ты-ня!** Погонщик — словоч. Теперь ему кофе подавай!! А что делать? Не бросать же бедную девочку на произвол судьбы!

**Ну опять, опять Каир!** Как хорошо, что шашлыкчнику не иривится холодный кофе... Заберите его, и не мешкая — обратно!

**Место, где много песка, но не плаж.** И как здорово, что погонщику холодный кофе в самый раз! Наконец-то в путь.

**Берег Нила.** Перевезти на тот берег вас никто не захочет. Кроме крокодила. Но боюсь, что у него могут возникнуть несколько другие намерения... Так что по верблюдам — и а Каир.

**Каир.** Если Пантеру лет через пятьдесят разбудить и спросить, как проехать в столицу Египта, то дорогу он вам покажет с закрытыми глазами, стоя на голове и жонглируя чашками с холодным кофе... Ладио, не будем отвлекаться — в городе, кажется, появился новый персонаж. Поговорите с ним и, забрав амулет, возвращайтесь к Нилу.

**Нил.** Вы погонщику — амулет, он вам — скарабей. Опять в город?!

**Каир.** Заберите у ослика цветы.

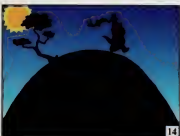
**Нил.** И подарите их Люси. Способ, которым она переправит Пантеру, не самый лучший, но что делать... Лодочники, пожалуй, единственные персонажи игры, которые ничего не потребуют с вас за перевозку. Однако будьте осторожны — псы по-прежнему следят за вами. Вот когда пригодился бы крокодил, не дававший Пантере уплыть!

**Ферма.** Возьмите кирку рядом с печкой и салат в доме — пригодятся. Надо бы исполнить просьбу женщины и покормить птичек. Щелкните на пальме и возьмите корм для них. Всех оделили, каждый пернатый что-то о себе повесил, фермерша ничего ни о чём не знает, да ещё и псы пожаловали! Ну да не беда, найдем на них управу... Используйте кирку на середине двора, а в получающуюся яму киньте салат.

Кто же знал, что не один погонщик вечно голодный! Луи и его напарника подвела на этот раз собственная жадность. Так что, куда их унёс орёл, туда им и дорога! Выслушайте голубя и отдайте ему скарабей. Письмо перевел дочка фермерши, в потом — возвращаемся в лагерь!

## Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**Второй день.** Узнайте миссию профессора о своих находках, спрячьте их под доской в подвале и, выполняя просьбу фой Шляпена, найдите маленького китайца. Он в первом до-





мике справа, под кроватью. Кстати, именно здесь раздолье для использования ПИК-а. В каждом домике есть много предметов, о каждом из которых расскажет компьютер. (Пряная кнопка мыши, затем значок в левом нижнем углу экрана.) Ну в теперь — опять в путь! Направляйтесь в ангар и садитесь на самолёт, занимающий на экране больше всего места. Все действия в самолёте останутся прежними — пристегнуть ремни, отстегнуть ремни, десантироваться навстречу очередным приключениям или спокойно сидеть, ожидая кофе и места назначения.

## Китай

**Опера.** Если уж заставляют петь, то лучше загримироваться и надеть национальную одежду (иначе помидорками закидают!). Для этого щёлкните мышкой на шкафу и з-о-з-а... на пухожку. В общем, на то, чем пудрите. Выйти на сцену мало точно, а вот петь совершенно не обязательно. С этой задачей успешно справится кот, лежащий неподалёку. Наступите на его хвост — и он блестяще исполнит народную китайскую арию. Но что это? Псы опять добрались до нас, причём хваленый охранник ничего не смог сделать, а остальные вообще спрятались под стол! Так что Пантере снова придётся всё делать самому. Что ж, пришел момент показать своё боевое искусство. (17)

Возьмите со стены меч и рубните по шнуру от лампы — Луи получит лёгкую электрическую встряску. После этого щёлкните на пухожку — режиссёр (или это продюсер?) подберёт её вам. С её помощью вы расправитесь со вторым налетчиком! Проведая такую блестящую работу, любой уважающий себя ещик не откажется пообедать. Особенно — если приглашают...

**В гостях.** Заговорите с хозяйкой, готовившей еду. Она приглашает поесть, но за столом что-то не аудио пустых мест. Не беда, выпустите птичку из клетки, и одно из мест освободится. Поев (а точнее, только попробовав) блюдо национальной кухни, возьмите из миски кусочек чего-то, очнь любимого котами. Положите его в клетку, и кот окажется запертым в ней. Возьмите с тумбочки портрет Юнг Ли и послушайте, что вам скажут. Прихватив вельсина, отправляйтесь в деревню.

**Дерева.** Подберите немного обрезков (картофельных?) и их с помощью поймайте птичку. Кстати, не совсем ясно, почему птичка обращала нуль внимания на целую кучу обрезков, а попала на маленькую горсточку? Возвращайтесь в дом и отдайте птичку мальчишке, а палочку благовоний привезите растерянному крестьянину. Шляпа, которую он даст Пантере, понадобится, чтобы выловить штаны, улизнувшие у женщины... Ошнбочка, они ещё не ушли. Поговорите с ней. Вот теперь всё верно: используйте шляпу, чтобы достать штаны и поговорите с появившимся палой Юнг Ли. После сеанса связи с профессором нас ждёт очередной перелёт. Но не в Индию, как задумал фон Шляпы, а в Бутан, благодаря крестьянам-псам, укравшим самолёт. Здесь можно (и даже нужно) не слушать их, а поскорее прыгать с парашютом! (18)

## Бутан

**Тхимпху.** Щёлкните на человека с газетой и заберите её, когда он уйдёт. Поговорите с обоими командами стрелков из лука и выполните просьбу одной из них. За это вы получите нечто, напоминающее покрывало, а также возможность вытащить из мышени стрелу. Поговорите с женщиной, стоящей у статуи, и отправляйтесь в деревню.

**Бутанская деревня.** Обменяйте газету на курицу у жителей деревни, варящей еду. Обменяйте у торговки стрелу на лук (не волнуйтесь, вам найдётся, чем стрелять). Возвращайтесь в Тхимпху.

**Тхимпху.** Как только появится король, переговорите с командой лучников справа и стреляйте в мышь... курнесь! Птичку, конечно, жалко, но чего не сделаешь ради детей... Возьмите у короля подарок и идите в деревню.

**Дерева.** Обменяйте у торговки подарок короля на жир (знал бы король, наверное, не подарил бы) и вновь возвращайтесь в Тхимпху.

**Тхимпху.** Используйте жир, чтобы поговорить со статуей. Обращайтесь к слуге в джонге, поднимайтесь к нему при помощи покрывала. Получив тесто, идите в деревню. (Какая маленькая страна! Тхимпху — деревня, деревня — Тхимпху...)

**Дерева.** Запустите тестом в горбуну, точнее... уже не горбуну, а одного из маленьких жителей Бутана (слабо сказать — «бутанит»? Или «бутанчиков»?), и пропеллер наш. Всё, здесь нам делать больше нечего, разве что послушать песенку о перспективе превращения Бутана в Диснейленд... Отправляемся в Индию!

## Индия

**Бомбей.** Народу здесь много, пообщаться интересно со всеми... Впрочем, чтобы надолго не задерживаться, стоит начать с заклинателя змей. Когда он предложит вам попробовать себя в заклинательстве, соглашайтесь... Не беда, что змея уплыла, отправляйтесь в деревню.

**Индийская деревня.** Понщите её сперва в колодези, ну а потом подойдите к дому с детьми и не волнуйтесь. Пантера уговорит змею вернуться, только щёлкните на ней (змею?) мышкой.

**Бомбей.** Верните змею владельцу. Возьмите у его жены букет жасмина и отдайте старику. Он, наверное, мудрец, но больше смахивает на нищего. Хотя бывают и нищие мудрецы. И мудрецы нищие.

Подойдите к продавцу еписки и заговорите с ним. Когда он ответит и даст вам банку специй, не поспешите присмотреться к тем приностям, которые он продаёт. Выслушав предсказание попуга, заберите его перо и пошлите его на торговку фруктами. Попав на поезд в Варанаси помогите девочке у лотка с едой. (19)

**Дерева.** Как всё хорошо начиналось! А проклятые псы опять напортили — просто взяли и скинули Пантеру с поезда... Да ещё и разговаривать в деревне никто не хочет... Впрочем, это дело поправное — поговорите с деревом, и от запаха изо рта объявится розовый сыщик не останется и следа. Поговорите с горшечником и дайте ему поесть плод, напоминающий грушу. Спросите у двоянщика о окие, как проехать в Варанаси. Подойдите к кушину у колодези и возьмите из него горсточку риса. Нажмите на дом слева и поговорите с девочкой, которая из него вылетит. (20) Возьмите у гончара горшок. Напните корову при помощи горшка, набрав в него воды из колодези. Ещё раз возьмите горшок у гончара и положите в него корову. (Да-а, нелёгко лось индийского крестьянина.) Окончательно достав гончара, возьмите у него ещё один горшок, снова наберите воду в колодези и отдайте женщине воду, еписки и рис. Самое обидное, что попробовать всё это Пантере не дадут и, послушав очередной хит на тему «что та-



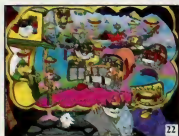
кое каста и с чем её едят», придётся на голодный желудок ехать в Варанаси. (21)

**Варанаси.** Странное местечко... Впрочем, не страннее, чем, например, какая — нибудь наша местная речка, в которой ещё и не такое увидишь... Поговорю с старичком, медитирующим у реки, вы услышите, пожалуй, самую удачную песню в игре — о происхождении Талк Махала. Подберите из реки палку и зашвырните её обратно. Выслушайте дальнюю родственницу нью-йоркской птички. Поговорите со слегка недобритым (или недобрым?) мальчиком. Возьмите у жреца из храма фиалки и бросьте их в реку. Ошибочка вышла: бритый парень вам объяснит, что нужны не фиалки, а бархатцы!

Так что возвращайтесь в Бомбей...

**Бомбей.** Попросите у цветочницы букет бархатцев. Она вам не поверит. Попросите попу-гую из спецов быть вашим адвокатом. С цветами поезжайте обратно в Варанаси.

**Варанаси.** Бросьте цветы в реку и спешите к профессору, в лагерь!



## Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**День третий.** Поговорив с профессором и выливнив чёрные дамыслы по устройству «пёсбургерной», (22) спуститесь в подвал и заберите лом (против него, как известно, нет приёма). При помощи его освободите заклинивший переключатель. Странно как-то себя ведут и фон Шляпен, и администратор... Обратите внимание на мокрые следы рядом с домом и идите по ним, поговорив со странно равнодушным к такой улитке профессором. Следы приведут вас в ангар, не мешкая и садитесь в самолёт!

Перед тем, как выпрыгнуть с парашютом, не забудьте захватить с собой журнал. Навивные псы вновь попытаются остановить вас, но слушать их не стоит и в этот раз... Прыгайте и приготовьтесь к новым приключениям!

## Австралия

**Лес.** Расспросите аборигена (23) обо всех деревьях, растущих рядом. Чтобы выполнить его просьбу, сначала достаньте для коалы пару листиков эвкалипта и возьмите у него палку. Черепашка на камне — это что-то вроде дирижерского жезла, так что не стесняйтесь, позвоните... Выслушав совет австралийской

бабы-яги, используйте палку на земле под кустом справа. Достав личинку, отправляйтесь в посёлок аборигенов.

**Посёлок аборигенов.** Отдайте личинки аборигену. Выслушав его рассказ об инструменте, возвращайтесь в лес.

**Лес.** Ещё раз поговорите с бабушкой, затем возьмите муравья-еда, до отказа набитого термитами, и используйте его на палке. Заберите получившийся инструмент и идите обратно в посёлок.

**Посёлок.** Покажите инструмент аборигену и послушайте его песню об австралийской мифологии. Пантера даже немного подыграет ему. После разговора с духом Кьюмакена, принявшего вид крокодила, идите возвращаться в лагерь!

## Лагерь «Звонкое эхо-хо»

**День четвёртый.** События развиваются стремительно. Теперь уже наконец стало ясно, что же всё-таки произошло в лагере. Попробуйте поговорить с кем-нибудь из детей... Крутом уже не дети, а железные болваны! (24) Теперь понятно, откуда взялась в подвале железная рука тогда, в первый день. Медлить нельзя! Подберите кирку, снимите флаг и возьмите молоток из сундука в ангаре. Спуститесь в подвал, заберите из тайника улитки и при помощи молотка отсоедините доски. Несмотря на страх Пантеры, дважды покопайтесь в проломе. Взяв записки от железных дятелшек, наберитесь храбрости и смело входите в дом — улит против псов у вас теперь предостаточно! Прельяните их главарю, а как только появятся его подручные, не думайте, как бы их обхитрить, просто положитесь на быстрые ноги и ждите на выход. Нет, так не пойдёт — чтобы сыщик бегал от преступников! Спуститесь в подвал, ввинтите железную башку вместо пропавшей лампочки и наденьте суперпоглотитель профессора. Не хватает провода — возьмите удлиннитель, и вперёд, на охоту! Горе — преступники, увидев Пантеру, в ужасе попрятаются кто куда, но найти их будет несложно: Луи и его напарник в печной трубе и в грязи под мостом, администратор и шеф — под крыльцом и за флажстоком... Да и детей найти будет просто — направьте поглотитель на грязный пруд.

Вот и всё! Ещё одно задание сыщик Розовая Пантера выполнил блестяще!!! Все дети спасены, а псы проведут очень много времени на севере, в исправительно-трудовых собачьих упряжках... (25)

Вместе с Розовой Пантерой розовел до поимения Аскер, клуб «Game Galaxy»





# КОДЫ, ПАРОЛИ, СЕКРЕТЫ ДЛЯ РС

## Age of Empires

- Нажав Enter в игре, используйте в режиме Chat следующие коды:
- BIG BERTHA — увеличение силы и брони для heavy catapults;
  - BIGDADDY — вы получаете ракетницу;
  - COINAGE — 1.000 ед. золота;
  - DIEDIEDIE — умрите все!
  - FLYING DUTCHMAN — сокращенный ход в Flying Dutchman;
  - GAIA — управление животными (вы теряете управление вашими войсками);
  - HARI KARI HOME RUN HOYOHOYO — самоубийство;
  - ICBM — выиграть ешапери;
  - JACK BE NIMBLE — ускоряется ешапери и увеличивается едла до 600;
  - KILLX — баллисты получают радиус выстрела, равный 100;
  - MEDUSA — катапульти стреляют в кувыркающихся крестьян;
  - NO FOG — уничтожение игрока № X = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 или 8;
  - PEPPERONI PIZZA PHOTON MAN — крестьяне становятся медузами. Когда крестьянин убит, он становится black rider, если опять будет убит, то он становится heavy catapult;
  - QUARRY RESIGN REVEAL MAP STEROIDS WOODSTOCK — отключение режима «туман войны»;
  - 1.000 ед. пищи;
  - вы получаете бойца с лазерным ружьем;
  - 1.000 ед. камня;
  - вы начинаете заново;
  - открыть всю карту;
  - мгновенное строительство;
  - 1.000 ед. древесины.

## Birthright

Если вы хотите получить много денег, нажмите F3 и наберите «SYNCASH».

Нажмите F3, как и в предыдущем случае, и наберите «SYNADV». Это даст доступ ко всем приключениям.

## Cadillacs and Dinosaurs

Введите эти коды во время игры:

RADBADLZRDRCAR — предотвращает малые повреждения;

ACABACADADADUCK или ACADACABADADADUCK — предотвращает большие повреждения.

## Carmageddon Splat Pack

Быстро наберите следующие коды прямо в игре:

SPAMFORREST — модернизированный ручной тормоз (мгновенно останавливает автомобиль, даже в полете);

BIG BOTTOM — ваша машина будет сидеть в лешушке, что не отразится на ее ходовых и боевых качествах;

GOOGLEPLEX — машина сможет ездить под водой также, как по земле;

GIVEMELARD — дается 3.500 кредитов;

SPAMSPAMSPAMSPAM — пешеходы приклеятся к земле;

SMALLUDDERS — пешеходы-великаны;

SUPERHOOPS — пешеход при ударе разлетится в разные стороны мелкими кровавыми кусочками;

IGLOOFUN — сверхмощный двигатель;

FUNNYJAM — придать скорости пешеходам. Они станут намного быстрее двигаться и более успешно уворачиваться от автомобилей;

IHAVESOMESPAM — граантиция, как на Луне (сила тяжести уменьшится);

MOOSEONTHELOOSE — режим пинбола. Машина ведет себя как шарик;

CHICKENFODDER — ваша машина начнет прыгать как мячик;

BUYOURNEXTGAME — машина становится неустойчивой;

ILOVENOBBY — все пешеходы становятся анды на карте;

RUSIFORMARIO — электрический разряд, убивающий пешеходов, оказавшихся поблизости;

HAMSTERSEX — пешеходы ослепнут;

NAUGHTYTORTU — все раздавленные пешеходы оживают;

INTHELOFT — помехи на экране в течение 5 секунд;

BOYSFROMTHEBUSH — все колеса спускаются;

TRAMSARESUPER — ебитый пешеход прилипает к бамперу;

RABBITDREAMER — гравитация, как на Юпитере (сила тяжести увеличится).

## Chaos Island

Держите эти клавиши нажатыми одновременно: Shift + Ctrl + X + S.

Появится красная вертикальная линия в нижнем левом углу.

Наберите:

money # — (где # — количество денег, которое хотите добавить) чтобы иметь побольше припасов;

kill — убить динозавра, охотника, боевую единицу, или выбранное строение;

upgrade X # — (где X может принимать значения s,e,d,a,v для выбора скорости, сагу, повреждения, брони, vision, а # — это номер, обозначающий уровень усовершенствования);

clear — открывает на карте затемненные места.

## Close Combat 2: a Bridge Too Far

Запустите игру, начните немецкую кампанию. В комнате для брифингов (debriefing room) посмотрите на требуемые очки (requisition points) для текущей операции (мнеasia обведена желтой рамкой). Запомните число, нажмите Cancel и входите в главное меню. Выберите что-нибудь другое, кроме кампании, и нажмите Alt + Esc для переключения в Windows 95 на основной экран (desktop). Запустите MS Word (либо другой редактор), откройте сохраненную игру. Найдите строку «//Req points for operation» — далее вы можете найти множество строк, в которых содержится число, которое вы запомнили. Замените все эти числа на 1500 или более (1500 вам будет вполне достаточно). Ни в коем случае не стирайте пробелы между числом и «//».

Теперь, чтобы получить лучшее оружие и юнитов, поднимитесь вверх на несколько строчек — вы увидите надпись «the req unites allocated». Наберите «Max» (по максимуму). Помните, если вы смените тип на число:

73 — вы получаете самый мощный немецкий танк «konigstiger»;

19 — хорошо бронированный и быстрый танк;

8 — сильный тяжелый танк mark IV.

Для того чтобы получить большее количество боевых единиц, измените «max amount» на 40-50 (max amount, это же максимальное количество — это следующее число в этой же строчке). Старайтесь не изменять строку «requested unit number». Вы можете поэкспериментировать также и с другим кодом.

Сохраните игру с помощью пункта save и откройте файл. Когда вам предложат сохранить файл в формате DOC, нажмите No. Нажмите Alt + Tab. Чтобы вернуться в игру, нажмите ctrl+alt, выберите вашу игру (двойное нажатие левой клавиши мыши), запустите ее и — вперед за орденами, громить врага!

Продельвайте подобные действия, если у вас мало требуемых очков или подразделений.

## Dark Earth

Победа в головоломке над Yorg-om в 12 ходов. Первая цифра в каждой скобке является номером строки по горизонтали, а вторая цифра — позиция в строке по вертикали.  
(6,6); (3,3); (3,5); (6,7); (6,4); (6,2); (8,4); (5,8); (1,5); (1,7); (8,3); (3,7).

## Dark Reign

Выбор любой миссии:

Откройте файл DARK\SHELL\SHELLCFG на редактирование и измените строчку «define BTN\_MISSION\_COEFFICIENT 150» на «define BTN\_MISSION\_COEFFICIENT 157». Теперь вы можете выбирать любую миссию нажатием новой кнопки CHEAT в верхнем левом углу.

## Deer Hunter

Введите следующие коды в Map screen:

dhbambi — Это показывает, где находится олень в любое время;  
dhdoeinheat — Подманивает оленя к вам;  
dhtenlth — Олень не может вас видеть;  
dhbuckdown — Олень не хочет убегать от вас, если вы стреляли и не попали в него.

## Diablo: Hellfire

Чтобы получить возможность играть за персонажа Bard, а также играть не только через Интернет, но и по локальной сети, вам надо зайти в директорию Hellfire (по умолчанию она находится в папке C:\Sierra) и там создать файл Command.txt. Для тех, кто ни разу не создавал файл — выйдите в Norton Commander, войдите в директорию Hellfire и нажмите Shift + F4. В появившейся строке введите имя файла (Command.txt) и напечатайте: «multitext cowquest (thequest hardest)». Не забудьте потом сохранить получившийся файл!

## Grand Theft Auto

Все коды вводятся маленькими буквами вместо имени игроющего. Для этого нажмите Del, введите код и нажмите Enter. Эту процедуру можно повторить несколько раз подряд, если вы хотите использовать несколько кодов одновременно. Некоторые коды действуют постоянно (открыть все уровни), в некоторые надо вводить каждый раз заново (убить полицию).

itsgallus — доступны все города и все уровни;  
nincinarow — доступны все города и все уровни;  
super well — доступны все города и все уровни;  
stevesmates — игра без полиции;  
iamthelaw — игра без полиции;  
suckmyrocket — все оружие, бронжилет и ключи;  
buckfast — нажмите \* на цифровой клавиатуре для получения всего оружия, еще раз — чтобы получить максимум зарядов;  
callmenigel — тоже самое что buckfast  
icouldbeyou — дает 999999999 очков;  
istantrum — бесконечное число жизней;  
6031769 — бесконечное число жизней;  
porkchairsui — режим отладки игры. K, L, [ и ] — масштаб картинок. C — координаты и состояние машины;  
heartofcold — коэффициент умножения очков 10;  
hate machine — коэффициент умножения очков 10.

## Holiday Island

Нажмите во время игры следующие клавиши одновременно: Shift + Ctrl + Alt + G — и у вас больше никогда не возникнет проблем с финансами.

## Ignition

Коды вводятся в любом меню или подменю и работают во всех версиях игры.

BANARN — большие автомобили.  
FILMJOLK — изменение вида экрана (экран начинает «плыть»);  
SKUNK — автомобили становятся невидимыми.  
SLASKRATT — все автомобили.  
SURMULE — все трассы (кстати, без этого кода у вас не будут действовать последние две трассы).  
SVINPOLE — увеличение заднего вида автомобиля.

## Men in Black

Во время игры нажмите Esc для выхода в меню. С клавиатуры введите слово DOUGMATIC — вас должно выкинуть обратно в игру (если не получилось с первого раза, попробуйте попереклеститься с русского на английский язык и обратно). Введите следующие коды в меню:

PROTECTME — бессмертие;  
GIVEME — все оружие;  
LOADME — бесконечные патроны;  
HEALME — полное здоровье;  
KILLEM — убить всех врагов на экране;  
MOVEME — дать слоты сохранения начала всех уровней;  
AGENTJ — играть за агента J;  
AGENTK — играть за агента K;  
AGENTL — играть за агента L;  
AGENTX — играть за агента X;  
ARCTIC — Арктика;  
UNDERGND — подземелье;  
AMAZON — Амазония;  
TEMPLE — храм индий;  
FRALES — база пришельцев;  
HQ — штаб-квартира MiB;  
GALLERY — тренировочные коммюны.

## I-War

В экране «player history» выберите «darkgoat» — это сделает возможным использование нижеперечисленных кодов.

В экране player history:

LShift + Backspace — добавить выбранную миссию в историю;  
LShift + = — изменить результат выбранной миссии;  
LShift + 0 — сделать все миссии доступными.

Во время игры:

LShift + P — сохранить изображение экранов в формате .PCX в директории PSG\RESOURCE\ART\SCREENS;  
LShift + M — периодически сохранять картинки в формате .PCX (очень быстро заполонит ваш жесткий диск);  
LShift + B — экран перемещается в район цели;  
LShift + 9 — перемещение экрана точно на цель;  
LShift + 0 — взорвать текущее подразделение;  
LShift + I — сделать игрока неуязвимым;  
LShift + W — выиграть миссию.

Доступ ко всем уровням. Зайдите в директорию IWAR\PSG\RESOURCE\SCRIPTS\PRECEDENCE. Откройте файл «PREC» с помощью программы типа Excel, измените все числа в колонке «PREC» на 0 и сохраните. Теперь вы имеете доступ ко всем уровням.

## Joint Strike Fighter

В экране Pilot Select нажмите клавиши LControl + RControl одновременно (никогда потребуются еще нажать и клавишу Enter). Теперь у вас есть возможность выбрать любой самолет или вертолет в игре!

Если во время игры вы нажмете Ctrl + G + U, то это даст вам бесплатный боекомплект.

## Jurassic War

Во время игры нажмите Enter и выберите:

FOOD — 5000 foods;  
NEXT — переход на следующий уровень.

## KKnD & KKnD Xtreme

Код, дающий большие объемы нефти в оригинальной KKnD или KKnD Xtreme.

Начните уровень и сохраните игру. Используйте какой-нибудь шестнадцатирочный редактор, например, XTGOLD. После того как вы измените соответствующие значения, возвращаясь назад в KKnD / KKnD Xtreme и загрузитесь с измененной записи.

В Survivors-уровнях первая строка шестнадцатирочных кодов должна выглядеть примерно так:

```
000000 0100 0000 0000 0000 0000 0000 0000.
```

Не обращая на цифры конкретно вашей сохраненной игры, измените эту строчку на:

```
000000 0100 0000 0000 0000 F301 F301 F301 0000.
```

Это даст вам 32 миллиона единиц нефти.

В игре за Мутантов эта строка будет выглядеть приблизительно так:

```
000000 0200 0000 0000 0000 0000 0000 0000.
```

Измените ее на это:

```
000000 0200 0000 0000 0000 0000 FFFF FFFF FFFF.
```

## Loadstar

В процессе игры или во время паузы наберите следующие коды:

XYZZYMMMM — этот код позволяет пропустить часть игры сразу до босса,  
BAMBAMBAMBAM — даёт вам сокрушительный огонь.

## Longbow 2

Секретные цитаты:

Наберите IWANNASEE во время титров (credits). Цитаты появляются в конце титров.

## Shipwreckers! (Overboard!)

Пароли, которые вам пригодятся для прохождения уровней:

- 1-2 — Корибл, Череп, Рыба, Якорь, Корабль, Якорь
- 1-3 — Корибл, Якорь, Череп, Корабль, Якорь, Рыба
- 1-4 — Череп, Корабль, Рыба, Якорь, Якорь, Корабль
- 2-1 — Рыба, Рыба, Якорь, Корабль, Череп, Якорь
- 2-2 — Череп, Якорь, Якорь, Рыба, Якорь, Корабль
- 2-3 — Рыба, Якорь, Корабль, Корабль, Корабль, Череп
- 2-4 — Якорь, Рыба, Корабль, Череп, Череп, Рыба
- 3-1 — Корибл, Череп, Череп, Рыба, Якорь, Череп
- 3-2 — Рыба, Череп, Якорь, Рыба, Череп, Рыба
- 3-3 — Рыба, Рыба, Корабль, Череп, Рыба, Корабль
- 3-4 — Корабль, Якорь, Корабль, Рыба, Якорь, Рыба
- 4-1 — Череп, Череп, Якорь, Корабль, Рыба, Рыба
- 4-2 — Корабль, Якорь, Череп, Рыба, Рыба, Якорь
- 4-3 — Череп, Корабль, Череп, Череп, Рыба, Корабль
- 4-4 — Корабль, Рыба, Корабль, Рыба, Корабль, Якорь
- 5-1 — Якорь, Корабль, Рыба, Череп, Рыба, Корабль
- 5-2 — Рыба, Корабль, Якорь, Череп, Корабль, Рыба
- 5-3 — Корабль, Рыба, Череп, Якорь, Якорь, Череп
- 5-4 — Череп, Корабль, Якорь, Рыба, Корабль, Череп

## Pinball Illusions

Если во время игры набрать «сапфайак», то у вас будет отсутствовать ограничение на число титров. Так же рекомендуется попробовать «васишт».

## PowerBoat Racing

Наберите «SML» вместо вашего имени, чтобы гоняться с радиоуправляемой моторной лодкой.

## Quake II

Все коды набираются из консоли (во время игры нажмите ~) give all — все предметы;  
give health — здоровье + 100;  
give weapons — всё оружие (без боезапаса);

give ammo  
give armor  
give body armor  
god  
notarget  
noclip  
give jacket armor

**Оружие (без патронов):**

give blaster  
give shotgun  
give super shotgun  
give machinegun  
give chaingun  
give grenade launcher  
give rocket launcher  
give railgun  
give bfg10k  
**Патроны:**  
give shells  
give bullets  
give cells  
give grenades  
give rockets  
give slugs

**Другие предметы:**

give quad damage  
give invulnerability  
give silencer  
give rebreather  
give environment suit  
give ancient head  
give adrenaline  
give bandolier  
give ammo pack  
give data cd  
give power cube  
give pyramid key  
give data spinner  
give airstrike marker  
give blue key  
give red key  
give security pass  
give commander's head  
give power shield  
give armor shard  
give combat armor

**Коды для перехода к предметам, которых невозможно добыть с помощью кода «give all»:**

give airstrike marker  
give blue key  
give red key  
give security pass  
give commander's head  
give power shield  
give armor shard  
give combat armor

**Коды для перехода с уровня на уровень — вариант первый**

Наберите в консоли команду:

уровень Warehouse — exec warehouse.cfg,  
уровень Jail — exec jail.cfg,  
уровень Mine — exec mine.cfg,  
уровень Factory — exec factory.cfg,  
уровень Power — exec power.cfg,  
уровень Big Gun — exec biggun.cfg,  
уровень Hangar — exec hangar.cfg,  
уровень City — exec city.cfg,  
уровень Boss — exec boss.cfg.

**Коды для перехода с уровня на уровень — вариант второй**

Чтобы перейти на желаемый уровень, всего лишь наберите в клавиатуре «map levelname»

(например, «map base1»). Ни в коем случае не вводите «.bsp».

(\*) — звездочкой помечены секретные уровни.

Unit 1

Outer Base

Installation

Comm Center

Lost Station (\*)

Unit 2

Ammo Depot

Supply Station

Warehouse

Unit 3

Main Gate

Destination Center

— все патроны;  
— броня + 200;  
— броня +1;  
— неуязвимость;  
— невидимость для врагов;  
— можно ходить сквозь стены;  
— бронежилет;

— бластер;  
— Shotgun;  
— Super Shotgun;  
— Machinegun;  
— Chaingun;  
— Grenade Launcher;  
— Rocket Launcher;  
— Railgun;  
— BigFu'kingGun10k.

— Shells + 10;  
— Bullets + 50;  
— Cells + 50;  
— Grenades + 5;  
— Rockets + 5;  
— Slugs + 10.

— Quad Damage;  
— Invulnerability;  
— Silencer;  
— Rebreather;  
— Environment Suit;  
— Ancient Head;  
— Adrenaline;  
— Bandolier;  
— Ammo Pack;  
— Data CD;  
— Power Cube;  
— Pyramid Key;  
— Data Spinner.

— AirStrike Marker;  
— Blue Key;  
— Red Key;  
— Security Pass;  
— Commander's Head;  
— Power Shield;  
— Armor Shard;  
— Combat Armor.

**Коды для перехода с уровня на уровень — вариант второй**

Наберите в консоли команду:

уровень Warehouse — exec warehouse.cfg,  
уровень Jail — exec jail.cfg,  
уровень Mine — exec mine.cfg,  
уровень Factory — exec factory.cfg,  
уровень Power — exec power.cfg,  
уровень Big Gun — exec biggun.cfg,  
уровень Hangar — exec hangar.cfg,  
уровень City — exec city.cfg,  
уровень Boss — exec boss.cfg.

**Коды для перехода с уровня на уровень — вариант второй**

Чтобы перейти на желаемый уровень, всего лишь наберите в клавиатуре «map levelname»

(например, «map base1»). Ни в коем случае не вводите «.bsp».

(\*) — звездочкой помечены секретные уровни.

Base Unit

base1.bsp

base2.bsp

base3.bsp

train.bsp (\*)

Warehouse Unit

bunk1.bsp

ware1.bsp

ware2.bsp

Jail Unit

jail1.bsp

jail2.bsp

Security Complex  
Torture Chambers  
Guard House  
Grid Control  
Unit 4  
Mine Entrance  
Upper Mines  
Borehole  
Drilling Area  
Lower Mines  
Unit 5  
Receiving Center  
Sudden Death (\*)  
Processing Plant  
Unit 6  
Power Plant  
The Reactor  
Cooling Facility  
Toxic Waste Dump  
Pumping Station 1  
Pumping Station 2  
Big Gun  
Unit 7  
Outer Hangar  
Comm Satellite (\*)  
Research Lab  
Inner Hangar  
Launch Command  
Outlands  
Unit 8  
Outer Courts  
Lower Palace  
Upper Palace  
Unit 9  
Inner Chamber  
Final Showdown

jail3.bsp  
jail4.bsp  
jail5.bsp  
security.bsp  
Mine Unit  
mintro.bsp  
mine1.bsp  
mine2.bsp  
mine3.bsp  
mine4.bsp  
Factory Unit  
fact1.bsp  
fact3.bsp (\*)  
fact2.bsp  
Power Unit / Big Gun  
power1.bsp  
power2.bsp  
cool1.bsp  
waste1.bsp  
waste2.bsp  
waste3.bsp  
biggun.bsp  
Hangar Unit  
hangar1.bsp  
space.bsp (\*)  
lab.bsp  
hangar2.bsp  
command.bsp  
strike.bsp  
City Unit  
city1.bsp  
city2.bsp  
city3.bsp  
Boss Levels  
boss1.bsp  
boss2.bsp

Команда «map» может также использоваться для просмотра видеовставок (movie), надо только набрать «map movienam» на консоли. Например: «map idlog.cin».

#### Описание ролика

Логотип компании id  
Заставка (вступление)  
Демонстрация игры  
Окончание

#### Название

idlog.cin  
ntro.cin  
eoul\_cin, eoul\_cin  
end.cin

## Red Baron 2

Эти действия помогут вам выжить при массированном огне, ведущем с земли. Создайте новый файл с именем RB2sim.ini. В текстовом редакторе (например, wordpad или notepad) наберите, оставив пустую строку в начале файла перед строкой [Baton] и между каждыми последующими строками (это нужно для корректной работы), следующее:

```
[Baton]
bulletMassFactor = 180
groundGunnerBase = 800
groundGunnerNoise = 180
groundGunnerConvergence = 160
```

Далее сохраните файл как RB2sim.ini и переместите его в вашу папку RedBaron2 директорию. Внимание! На игру должен быть установлен в обязательном порядке антрийд Red Baron 2 Patch.

## Street Fighter Zero

Вы можете закончить игру на 6-ом уровне и выше без использования «continue» и выиграть 10 разудов с «super finish». Для этого в меню option вам надо ввести всего два слова — «Team Mode».

## Streets of SimCity

Нажмите одновременно комбинацию клавиш **Ctrl + Alt + X** для того, чтобы отобразить строку, в которую можно вводить коды. Все эти коды чувствительны к регистру больших букв:

lock and load — полный комплект боеприпасов,

sampo — очень много денег (\$999,999),  
im back — восстановить повреждения,  
mr fabulous — неуязвимость,  
jupiter — гравитация, как на Юпитере,  
earth — земная гравитация,  
mars — гравитация, как на Марсе,  
moon — гравитация, как на Луне,  
cruise control — включить cruise control,  
cow frags — отображать cow frags в окне Scenario Progress (F3),

beefcake beefcake — все оружие.

Внимание: эти коды действуют только в Player's Choice. Они не работают во время сценария (Scenario) и в сетевой игре.

## TinTin in Tibet

В игре есть три разных кода, раскрываемых практически подбором. Если вам это не нужно — то:

код № 1: 315,

код № 2: 907,

код № 3: 623.

## TRIPLE PLAY '98

Наберите эти коды на стадионе или в меню Team select:

1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl1 — EA Dream Team,

1 + 2 + 1 + 2 + Ctrl1 + 2 + 1 + 3 — новые стадионы,

1 + 2 + 1 + 2 + Shift + Ctrl1 — EA Dream Team в нижнем белье.

## Wing Commander: Prophecy

Во время боевого вылета (когда вы находитесь в кабине истребителя) наберите «dunomite», далее нажмите **Ctrl + S** для того, чтобы включить / выключить возможность столкновения. Нажмите **Ctrl + I**, чтобы включить неуязвимость и **Ctrl + F12** для уничтожения цели, попавшей к вам на прицел.

#### HEX-хитрость

При помощи любого HEX-редактора откройте файл Prophecy.exe и по адресу: 422b7 измените 48 на 90, 65777 измените 49 на 90, 659C9 измените 48 на 90.

За счет изменения вышеописанных значений на 90 вы получите неограниченное количество пушечных снарядов, ракет и ловушек.

## Worms 2

Пароли этапов:

2 — TIMETHEREWERE	24 — THEYWOULDSHOOT
3 — SOMESMALLWORMS	25 — GRANNIESJUST
4 — WHOGOTVERYERY	26 — FORFUNANDLAUGH
5 — ANNOYEDAND	27 — ABOUTINTIME
6 — DECIDEDTO	28 — EVENINGTIME
7 — GOTOARMSIN	29 — WEAPOLOGISEON
8 — ORDERTOWIPE	30 — BEHALFOFALLTHE
9 — OUTTHERE	31 — TERRITORTIESTHAT
10 — VICIOUS ENEMY	32 — WEWENTTOTHE
11 — COUNTERPARTS	33 — TROUBLEOFTRANSLATING
12 — THEYDEVELOPED	34 — WORMSINTOBUTWE
13 — SOMEREALLY	35 — DIDNTHAVETIMETO
14 — COOLWEAPONSSUCH	36 — TRANSLATETHESE
15 — ASBANANABOMBS	37 — PASSWORDSNOTTOHAT
16 — ANDMAGICBULLETS	38 — THEYNEEDTOBREDONE
17 — THEYTRAINED	39 — WESUPROSETHAT
18 — ALLNIGHTAND	40 — YOUAREREALLY
19 — EVERYDAYSOOTHEY	41 — EXPECTINGTO
20 — WOULDRECOME	42 — SEEA WONDERFUL
21 — PROFICIENT	43 — CHEATMODEWHEN
22 — INTHEIRWORMLY	44 — FINISHTHEMISSIONS
23 — WAYSSOMETIME	45 — ANDYOUARERIGHT

Подготовлено Д. Южиным совместно с клубом «Game Galaxy»





## Nuclear Strike

Пароли уровней игры:

1 — JUNGLEWAR	2 — CUTTHROATS
3 (миссия 8) — PLUTONIUM	3 — COUNTDOWN
4 — PUSAN	5 — ARMAGEDDON
6 — LIGHTNING	

Секретные пароли:

Снижение расхода топлива достигается применением пароля «MPG». Чтобы играть с пятью жизнями, начните обычную игру, а потом либо провалите миссию (появится надпись «Return to Base»), либо расстреляйте все жизни. Когда появится основное меню, в графе «Enter a Password» наберите пароль «WARRIOR».

Вот еще один способ применить этот пароль. Выберите строку «Load / Save», а затем «Enter a Password». Укажите пароль того уровня, на котором вы хотите играть. Затем, используя пункт «View a Password» нажмите **X** и **A**, снова выберите строку «Enter a Password» и наберите пароль «WARRIOR».

Вы получите четыре попытки, если используете пароль «PHOENIX».

Пронгравите и при загрузке, выбрав пункт «Enter a Password», укажите: «EAGLEEYE» — и по вашему вертолёту никто не будет стрелять, причём вы тоже не сможете ни в кого стрелять.

Ваше оружие усилит свою поражающую мощь, если вы используете пароль «LAZARUS».

Быстрое движение обеспечивается применением пароля «WARPDRIVE».

Дополнительную жизнь, спрятанную на уровне, можно получить при помощи пароля «GOPOSTAL».

## Nightmare Creatures

Пароли для Игития

2 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
3 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
4 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
5 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
6 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
7 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
8 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
9 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
10 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
11 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
12 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
13 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
14 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
15 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
16 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
17 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
18 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
19 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
20 — <b>C</b> , <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b>

Пароли для Нали

2 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
3 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
4 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
5 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
6 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
7 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
8 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
9 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
10 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
11 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
12 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
13 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
14 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
15 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
16 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
17 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
18 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
19 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
20 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>

Коды:

Используя графу «Enter passwords», нажмите **A**, **B**, **C**, **D**, **E**, **F**, **G**, **H**, **I**, **J**, **K**, **L**, **M**, **N**, **O**, **P**, **Q**, **R**, **S**, **T**, **U**, **V**, **W**, **X**, **Y**, **Z**, а потом выберите «Start game». Вы сможете выбрать любой уровень, сыграть за монстра, воспользоваться бесконечными запасами снаряжения и жизни.

Код **A**, **B**, **C**, **D**, **E**, **F**, **G**, **H**, **I**, **J**, **K**, **L**, **M**, **N**, **O**, **P**, **Q**, **R**, **S**, **T**, **U**, **V**, **W**, **X**, **Y**, **Z** позволит вам получить неограниченное количество сердец.

## Rage Racer

Зеркальные отражения трасс.

Чтобы участвовать в гонке по трассе, являющейся зеркальным отражением исходной, выберите трассу и машину и в промежутке между нажатием на «Race Start» и началом гонок (во время загрузки) удерживайте **L1 + R1 + Select + Start** (до начала гонок).

Дополнительные цвета логотипа

Чтобы раскрасить свою эмблему (logo) в дополнительные цвета, переместите курсор из области рисования и нажмите

**L1 + L2 + R1 + R2 + Select**. Оттенки можно выбирать при помощи **A**, **B**, **C**, **D**, **E**, **F**, **G**, **H**, **I**, **J**, **K**, **L**, **M**, **N**, **O**, **P**, **Q**, **R**, **S**, **T**, **U**, **V**, **W**, **X**, **Y**, **Z**.

Вращение эмблемы:

Чтобы посмотреть, как выглядит нарисованная вами эмблема с разных сторон, одновременно нажмите **L1 + R1** вместе с любой стрелкой. Эмблема будет вращаться в выбранном направлении.

Переключение зеркала заднего вида:

Чтобы убрать зеркало заднего вида, приостановите игру и, удерживая **A**, нажмите **L1**. Чтобы вернуть зеркало на его законное место, повторите описанную процедуру.

## Rosco McQueen

Пароли этажей (аводятся в опции «Password»)

Laundry 2	— <b>FLUFFY</b>	Harold's 3	— <b>PILLOW</b>
Laundry 3	— <b>SWEATY</b>	Leisure 1	— <b>TRICEP</b>
Auto 1	— <b>BOTROD</b>	Leisure 2	— <b>MOTION</b>
Auto 2	— <b>GREASE</b>	Leisure 3	— <b>HIPHOP</b>
Auto 3	— <b>BIGEND</b>	Residential 1	— <b>KENNEL</b>
Harold's 1	— <b>SMELLY</b>	Residential 2	— <b>BARREL</b>
Harold's 2	— <b>WIDETV</b>	Runaround	— <b>SPLASH</b>

## Shipwreckers!

Пароли уровней игры

## Test Drive 4

Секретные имена

В качестве имени победителя укажите: «SAUSAGE» или «KNACKED» — и у вас появится доступ к четырем секретным автомобилям и новым трассам (по сути, это старые трассы в зеркальном отображении).

Имя «MJCIM.RC» сделает все машины гонщиков (в том числе и вашу) микроскопическими. Ваша машина уже не сможет сигналить. А машины, не участвующие в гонке, сохраняют свои обычные размеры (хоть сбивать их будет по-прежнему сложно). В этом режиме вероятность аварии очень мала: ведь маленькой машине на дороге гораздо просторнее.

## Trash it

Пароли карт

2 — <b>TANK</b>
3 — <b>BOGGIN</b>
4 — <b>PLEB</b>

## Z

Пароли уровней игры

Пароли вводятся в опции «Mot de Passe».

2 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	12 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
3 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	13 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
4 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	14 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
5 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	15 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
6 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	16 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
7 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	17 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
8 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	18 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
9 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	19 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
10 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	20 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>
11 — <b>A</b> , <b>C</b> , <b>A</b> , <b>E</b> , <b>A</b> , <b>B</b> , <b>B</b> , <b>B</b>	

# Наступление Intel на всех фронтах, или Речная прохлада жарким летом

На 1998 год Intel запланировала выход не менее полутора десятков разнообразных вариантов процессоров Pentium II. Общее у них только одно — процессорное ядро Pentium II, базирующееся, в свою очередь, на микроархитектуре P6, точнее, Pentium Pro.

В процессе разработки процессор приобретает кодовое имя. До сих пор процессоры Pentium II получали названия в честь американских рек: Прежде, чем выйти в свет, первые Pentium II носили имя Klamath; процессоры, которые готовились для производства по новой технологии 0,25 мкм., — Deschutes. Первый представитель этого семейства уже потерял свое кодовое имя: Pentium II с тактовой частотой 333 МГц объявлен 26 января. Новые процессоры получат собственные имена.

В первой половине года, точнее, уже во втором квартале появятся процессоры в конструктиве Slot 2 для серверов и рабочих станций высшего уровня. Новый корпус длиннее и выше, чем известный Slot 1. Такие размеры необходимы, в первую очередь, для размещения вчетверо большего количества микросхем кэш-памяти типа CSRAM (Custom Static RAM), имеющей более высокую производительность, чем применяемая в настоящее время BSRAM. Ее объем может составлять 512 Кбайт, один или два Мбайта. CSRAM выполняется в виде модулей ассоциативной памяти емкостью 512 Кбайт с напряжением питания 2,5 В. Скорость перелачи данных в процессор по выделенной 72-разрядной частично синхронизированной шине достигает 3,6 Гбайт/с. Intel производит модули статической кэш-памяти по технологии 0,35 мкм. Рассеиваемая мощность — 4,5 Вт на частоте 450 МГц. В отличие от pipelined-burst synchronous SRAM (BSRAM), которая применяется в настоящее время, новые модули кэш-памяти обмениваются данными с процессором, применяя только предельную синхронизацию. Это уменьшает потери времени на служебные циклы, значительно повышая пропускную способность подсистемы кэш-памяти.

Внешняя шина имеет производительность 800 Мбайт/с, что обеспечивает высокую эффективность работы многопроцессорных систем. Частота системной шины — 100 МГц. До конца года тактовая частота процессора в новом исполнении достигнет 450 МГц. Компьютеры на основе этих процессоров будут обладать практически неограниченной масштабируемостью — 2 процессора, 4 процессора, 64 процессора... 18 февраля на Intel Developers Forum'98 вице-президент Intel Альберт Ю (Albert Y. C. Yu) продемонстрировал систему на четырех процессорах в исполнении Slot 2 с тактовой частотой 400 МГц, с 512 Кбайтами полноскоростной кэш-памяти и частотой системной шины 100 МГц. Производительность такой системы выше, чем аналогичной, построенной на процессорах Pentium Pro 200 МГц с 512 Кбайтами кэш-памяти.

Для настольных машин высокого класса и серверов среднего уровня привлечены процессоры Pentium II в исполнении Slot 1. Тактовые частоты — 333, 350, 400 и 450 МГц, в том чис-

ле с полноскоростной кэш-памятью. Понаблюдение процессоров Pentium II с тактовыми частотами 350 и 400 МГц, рассчитанных на частоту системной шины 100 МГц, ожидается в апреле. Одновременно выйдет и набор микросхем 440BX, эту частоту поддерживающий.

С выходом процессоров класса Deschutes продолжится снижение цен на предыдущие модели. Так, стоимость Pentium II — 300 МГц в июле составит 200 долл.

В секторе недорогих машин Intel рассчитывает на успех с дешевыми процессорами, такими, например, как Covington, или Pentium II Junior — процессор архитектуры Pentium II, но лишенный кэш-памяти второго уровня. Объем интегрированной кэш-памяти первого уровня — 32 Кбайт. Конструктивное исполнение — SEPP (Single Edge Processor Package), т. е. плата с процессором, без внешнего корпуса. Ожидается, что процессор будет выпущен в середине апреля. Ориентировочная цена в момент выпуска — 155 долл. в партии из 1.000 штук.

Ближе к концу текущего года появится второй процессор для компьютеров начального уровня — Mendocino. Он будет

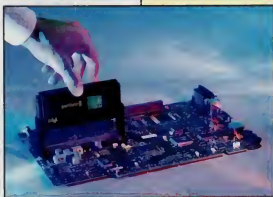
## Что такое SEC?

Карtridge с односторонним контактом SEC, или SECC — Single Edge Contact Cartridge — новая разработка Intel, обеспечивающая повышение производительности и снижение стоимости компьютерных систем.

При использовании такой технологии ядро процессора и кэш второго уровня располагаются в одном пластмассовом или металлическом корпусе. Оба компонента устанавливаются непосредственно на специальную полочку внутри картриджа и обеспечивают высокую скорость обмена данными. SEC-картридж позволяет использовать широкодоступные высокопроизводительные модули BSRAM для выделенной кэш-памяти второго уровня, обеспечивая высокую производительность при доступных ценах. Кроме того, новая технология позволяет процессору Pentium II использовать высокопроизводительную архитектуру двойной независимой шины, воплощенную в процессоре Pentium Pro.

Процессор Pentium II устанавливается в Slot 1 — специальный 242-контактный разъем системной платы — с помощью одного плоского контакта вместо многочисленных штырьковых контактов, характерных для PGA (Pin Grid Array) корпусов. Аналогично, гнездо, применявшееся в предыдущих системах для установки PGA, заменено из соображений экономии на соответствующий разъем (Slot 1). Будущие модификации процессора Pentium II также будут поддерживать Slot 1.

Intel переходит на использование архитектуры корпусов SEC, считая ее перспективным решением для высокопроизводительных процессоров на следующие 10 лет. Первые SEC-картриджи разработаны для одно- и двухпроцессорных настольных систем, рабочих станций и серверов. В дальнейшем Intel предполагает оптимизировать архитектуру SEC для еще более высокопроизводительных рабочих станций и серверов — Slot 2, а также предложить аналогичные высокоинтегрированные решения для мобильных систем — mini-cartridge.



Микроархитектура — логическое строение процессорного ядра, определяющее, как процессор исполняет машинные команды.

иметь 128 Кбайт кэш-памяти второго уровня, интегрированной на одном кристалле с процессорным ядром. Естественно, кэш будет работать на частоте процессора. Частота системной шины — 66 МГц, частота ядра — 300 МГц и 333 МГц. Для мобильных компьютеров запланирован выпуск Pentium II в исполнении mobile module и mini-cartridge. Он будет вчетверо меньше и в шесть раз легче, чем Pentium II a SEC-картридже. Напряжение питания будет снижено до 1,7 В, что позволит уменьшить потребляемую мощность вдвое по сравнению с версиями процессора для настольных компьютеров. Тактовые частоты — 233, 266 и 300 МГц. Частота системной шины — 100 МГц.

По крайней мере до конца года Intel продолжит производство Pentium MMX для Socket 7 и для мобильных компьютеров. Katmai — кодовое название нового процессора, готовящегося к выпуску в первой половине 1999 года. В процессоре Katmai будут предусмотрены новые инструкции, разработку которых корпорация Intel ведет с момента внедрения технологии MMX в начале 1996 года.

Процессор Katmai, базирующийся на ядре P6, будет производиться по 0,25-микронной технологии. Объем кэш-памяти второго уровня — до 512 Кбайт. Процессор будет иметь конвейеры увеличенной длины для более полного использования пропускной способности шины и повышения эффективности мультипроцессорной обработки.

Корпорация Intel начнет поставку процессора Katmai в первой половине 1999 года.

Процессор Katmai будет использовать новые инструкции Katmai, или MMX-2. Новые инструкции Katmai (KN1) — это усовершенствованные 70 новых операций, включая операции, использующие архитектуру SIMD (одна операция над множествами данных) для данных с плавающей запятой. Для сравнения, технология MMX имеет 57 новых инструкций, использующих архитектуру SIMD при выполнении целочисленных операций. Ожидается, что новые инструкции повысят производительность приложений, связанных с выводом трехмерной графики и обработкой изображений, а также видеоприложений. С 1997 г. корпорация Intel сотрудничает с независимыми разработчиками программных продуктов (ISV) в области разработки приложений, оптимизированных для работы с процессором Katmai.

С первой половины 1999 г. эта технология будет применяться к процессорам, использующим разъем Slot 1, и в мобильных ПК. Кроме того, в 1999 г. эта технология будет также поддерживаться процессорами в разъем Slot 2.

Как представитель семейства процессоров Pentium II, процессор Katmai обладает 32-битной архитектурой.

С целью дополнить возможности процессора Katmai корпорация Intel разрабатывает платформу, использующую преимущества 4X AGP и более совершенные подсистемы памяти, которые будут представлены уже в 1999 году.

Для рабочих станций разрабатывается двухпроцессорный вариант исполнения с разъемом Slot 2. В одном корпусе будут смонтированы два процессора Katmai с общей кэш-памятью второго уровня, работающей на частоте процессора.

\*\*\*

В апреле ожидается выход набора микросхем 440EX (ранее он имел название 440LXR). Это урезанная версия существующего набора 440LX, ориентированная на процессор Covington. В нем сохранена поддержка AGP, вероятно включение высокоскоростной последовательной шины IEEE1394 (Firewire). На материнской плате, изготовленной на основе 440EX, будет не более трех слотов шин PCI и двух слотов для установки DIMM-модулей памяти типа SDRAM без возможности коррекции ошибок (ECC). Чипсет поддерживает только один процессор. Цена — вдвое ниже, чем у 440LX. Очевидно, что комбинация Covington + 440EX предназна-

на для рынка дешевых компьютеров с ценой менее 1.000 долл. в настоящее время приобретают только системы на основе Socket 7 (Pentium и его аналоги). Кроме того, чтобы еще снизить общую стоимость компьютера, разработан упрощенный форм-фактор материнской платы и корпуса MicroATX.

Вслед за ним в третьем квартале в продажу поступит набор микросхем 440GX. Его особенность — увеличение адресуемой памяти с одного до двух Гбайт.

На начало 1999 г. намечен выход чипсета 440JX, ранее известного как 440BX2. Отличие от предыдущей версии — новая микросхема ввода-вывода PIIX6, или «south bridge». Материнские платы на основе 440JX получат порт AGP 4X с пропускной способностью 1 Гбайт/с и поддержку высокоскоростной последовательной шины ввода-вывода IEEE1394 «Firewire».

Для процессоров Katmai готовится и новый набор микросхем с кодовым именем Camino. Он призван сыграть важную роль в переходе от современной памяти типа DDR SDRAM к высокопроизводительной Direct Rambus DRAM, имеющей рабочую частоту 800 МГц. Поставки 64 Мбитных модулей памяти типа Direct Rambus DRAM планируются на начало 1999 г. Повышенная стоимость новой памяти вынуждает Intel обеспечивать поддержку как новой памяти Rambus DRAM, так и обычной 100 МГц SDRAM, которая поступит в продажу во втором квартале текущего года.

*А. Савченко*

*В статье использованы материалы Intel, CMP Media Inc., CNET Inc.*



## НОВОСТИ

В компьютерном салоне Comptex'98 10 февраля прошла пресс-конференция, посвященная выходу мультимедийного диска Бориса Гребенщикова и группы «Аварии» «Кольцо времени». На пресс-конференции присутствовал сам виновник торжества Борис Гребенщиков, директор группы «Аварии» и представители компаний Лиган и Букда, являющихся разработчиками и издателями этого продукта.

Диск готовится 8 месяцев и, как признался сам Б. Г., он не стремился оказывать давление на разработчиков, более того «дал карт-бланш», и только иногда подавал свежие идеи. Диск в сущности не является отражением внутреннего мира певца, и сам Б. Г. не является поклонником виртуального компьютерного мира, а предпочитает реальную и духовную жизнь со всеми своими прелестями. Компьютерные игры не входят в круг интересов Гребенщикова: «мне не хватает времени... пришлось бы выбирать: пить или играть в компьютерные игры. Я выбираю первое».

Однако работа над проектом заинтересовала певца и он не собирается останавливаться на достигнутом. Возможно, уже к осени Б.Г. порадует своих поклонников вторым проектом. «На этот диск не вошли многие музыкальные композиции, банально не хватило места. Вероятно они будут в следующем проекте, и планируется сделать диск более интересным и увлекательным, но сохранить основную концепцию предыдущего диска» — сообщил он журналистам. Работа пока находится на стадии разработки концепции, поэтому более конкретной информации Б. Г. прессе не сообщил.

Первый тираж диска «Кольцо времени» составит порядка 5.000 экземпляров и розничная цена на первых порах будет держаться в пределах 180 рублей.

# «БАВИЛОН 5» НА ДИСПЛЕЕ

«Здравствуй, старый друг» — это приветствие, с которым обращаются друг к другу герои сериала и их многочисленные фанаты в Интернете, невольно приходящие мне на ум всякий раз, как только на телеэкране появляются титры «Babylon 5».

На Западе фантастических телесериалов было создано предостаточно, но после просмотра многих из них почему-то «старым друзьям» я могу называть только обитателей «Babylon 5». А ведь были и «Star Trek» со своими продолжениями («Next Generation», «Deep Space Nine»), и «Blake's 7», и старый-добрый «Lost In Space», и еще куча любопытного...

Почему же так произошло? Быть может, тому виной сюжет — человеческая судьба обитателей станции перед лицом надвигающейся катастрофы, войны с Тенями? Так ведь идея о спящей расе очень древняя и потому бесконечно ярже любых современного человечеству существ достаточно стара, ее разрабатывали еще такой классик, как Ховард Филипс Лавкрафт (H.P. Lovecraft) в своем цикле «Cthulhu Mythos» в 30-х годах нашего века. Ну а схема со множеством коротких новелл, вертящихся вокруг отдельных персонажей сериала и не имеющих решающего влияния на основную сюжетную линию, была отшлифована еще а упомянувшимся выше «Star Trek».

И тем не менее в «Babylon 5» все эти идеи органично переплелись, образуя нечто совершенно новое. Возможно, в этом сыграл роль Харлам Эллисон (Harlam Ellison). В титрах он именуется как «концептуальный консультант» (Conceptual Consultant). Эллисон — один из известнейших американских писателей-фантастов, многие его произведения удостоены престижных литературных премий. Еще в 60-х годах один литературный критик назвал научную фантастику «зеркалом тревог и сомнений современного общества». Эта фраза как никакая другая подходит для определения творчества Эллисона. Его «конек» — рассмотрение возможных вариантов развития человечества. Причем Эллисон, в отличие от многих его коллег, не смущается расписывать все возможные варианты, даже те, что оставляют на душе у читателя неприятный осадок. Смелость Эллисона задавать неприятные вопросы во всю пригодились создателям сериала. Достаточно вспомнить тему Корпуса Пен. Кстапи сказать, прошел слух, что Харлам Эллисон будет соавтором нового эпизода из пятого сезона «Babylon 5», однако название эпизода еще не утверждено.

Но главное слово при создании сюжета сказал, конечно, «отец» Майкл Стражински. Он тоже не новичок в фантастике. Достаточно вспомнить показан-

ный одним из наших телеканалов сериал «Сумеречная зона» («Twilight Zone»), для которого он писал сценарий. Российские телезрители могли видеть и два других сериала, над которыми работал Стражински: «первенца» западных фантастических сериалов на нашем телевидении «Captain Power And The Soldiers Of The Future», прошедшего на ныне несуществующем канале «2x2» еще года четыре назад, и мультипликационный сериал «Ghostbusters» («Настоящие охотники за привидениями»), показанный на первом канале.

Естественно, лицом сериала стали актеры.

Первым следует назвать Брюса Боксleitера (Bruce Boxleitner), исполнителя роли капитана Шеридана. Бокслейтер, сам большой любитель фантастики, снимался в многочисленных фильмах и телесериалах, начиная от «мыльных опер» и заканчивая классическими вестернами, большинство которых в России не демонстрировалось. Талант актера не остался незамеченным публикой: он обладатель награды «Лучший актер телесериалов», ежегодно присуждаемой читателями журнала «Sci-Fi Universe». Именно благодаря его усилиям образ капитана Джона Шеридана в сериале «Babylon 5» получился столь удачным.

В борьбе против Теней Шеридану помогает Делсин — посол Минбары на «Babylon 5». Ее играет Мира Фуран (Mira Furlan). Родившаяся в Югославии, госпожа Фуран синкала известность на родине и дважды награждалась «Золотой Ареной» (югославский вариант «Оскара») как лучшая актриса. Фильмы с ее участием удостоивались Золотой пальмовой ветви в Каннах («When Father Was Away on Business») и Гран-при кинофестиваля в Валенсии («Three For Happiness»). Некоторое время назад Мира эмигрировала в США, где продолжает сниматься. Недавно она получила очередную награду за роль в фильме «Antigone».

Еще одна женщина с сильным характером на станции — командор Сюэзен Иванова, роль которой исполнила Клуудия Кристиан (Claudia Christian). Кроме телесериалов, она снималась во множестве полнометражных фильмов. Любители фантастики помнят ее по фильму «Спрятанный» («The Hidden»), относительно недавно показанному на канале НТВ. Помимо съемок, Кристиан еще и поэт, ее альбом «Taboo» недавно появился в продаже. В дополнение к этому, она автор нескольких детских книжек.

Закмывает «великолепную четверку» начальник Службы безопасности Майкл Гарибальди (актер Jerry Doyle). Кроме съемок в телесериалах

(«Homefront», «Reasonable Doubts», «The Bold and the Beautiful») Джерри Доил занят в нескольких театральных постановках.

Наше время — время виртуальной культуры. Все мало-мальски важные события получают свое отражение во Всемирной Сети. И «Babylon 5» не стал исключением. Более того, авторы и актеры активно используют огромные возможности, предоставленные им Сетью, для проверки своего творчества. Благодаря их многочасовым ночным беседам с поклонниками сериал стал одним из самых широко представленных в Интернете событий киноминдустрии.

Большая часть серверов, посвященных «Babylon 5» — англоязычная, что вполне естественно. Но после показа трех первых частей («сезонов») по ТВ-6 появились и российские серверы:

<http://www.babylon5.incom.ru>

(Русский сайт «Babylon 5», Алексей Головин),

<http://www.babylon5.aha.ru> (Фан-клуб «Babylon 5», Сергей Шедов),

<http://www.b5.babylon.ru> («Babylon 5», русская страничка, Владимир Львов).

Но и этого российских почитателей сериала показалось мало. Движимые



## ВРЕМЯ НОВОЙ МОРАЛИ

честолюбивыми стремлениями, некоторые из них возмечтали пойти дальше. Недавно группа отечественных разработчиков выставила сообщение в Интернет о начале работы над компьютерной игрой во вселенной «Вавилона 5». Пока что предоставленная информация крайне скудна. Разработчики обещают ~~использовать~~ значительную свободу действий. По их словам, игру планируют сделать в жанре 3D-стратегии с элементами RPG; разумеется, будет предусмотрена возможность игры через Интернет. В ходе игры вы будете воевать на чьей-нибудь стороне, заключать договоры, открывать и осваивать новые планеты. Там может находиться что-нибудь интересное: артефакты (наследство древних рас), заброшенные города, храмы, народы, жаждущие либо заключить с вами договор, либо убить вас. Одним словом, полно космической экзотики! Так же к вам будут прибывать персонажи сериала: Шеридан, Иванов, Делени, Кош и другие, с проверкой или просто с дружественным вином. Если вы программист или художник и хотите принять участие в этом проекте, пишите по адресу: [senin@dataforce.net](mailto:senin@dataforce.net).

Американцы, как и следовало ожидать, тоже не дремлют. Компания *Sierra On-Line* совсем недавно выпустила два диска, первый из которых представляет собой путеводитель по вселенной «Вавилона 5». Там много сведений о кораблях, вооружении, государствах, народах... И самое поразительное — фантастическое количество видеоклипов и фотографий из самого сериала.

Второй диск (созданный *Sierra* совместно с *Sonic Images*) называется «Лучшее из "Вавилона 5"». Здесь представлены чарующие музыкальные фрагменты: пятнадцать саундтреков из семи вышедших CD Кристофера Франка и еще два саундтрека, написанные специально к готовящейся игре *Sierra*.

Все та же *Sierra On-Line* объявила о начале работы над своей собственной игрой на основе сериала. Это будет симулятор космических сражений, в котором вы будете командовать любым из имеющихся на станции кораблей, включая и небителли Земного Содружества. Помимо боев в игре будет и некоторый элемент стратегии — вам придется управлять всей станцией и решать, какой корабль послать на очередное задание. Заданий же будет много всяких разных: тут вам и сопровождение транспортных, и борьба с пиратами, и рейды на планеты врагов...

Короче, нам обещают нечто дотошное. Только вот как окажется на самом деле...

Андрей Шаповалов,  
Владика За Ха'Дума



В истории существует множество способов принимать те или иные моральные ценности. Но только теперь появились наиболее эффективные для этого средства. Воспитанные уже не скажу, как в былые времена, слушая задуменные поучения старших, а сами смогут получить парочку новых уроков.

Речь идет о компьютерных играх. Невинное развлечение, отдых после тяжелого трудового дня не самое давно превратился в мощный воспитательный механизм, который исполняет прививает людям новые моральные принципы.

Это подобно тому, как человек, долго проживший в чужой стране, постепенно привыкает к новому образу жизни. А ведь в большинстве стран к компьютеру привыкают уже с трех-четырех лет. Ясно, что никакие «вечные» моральные ценности уже не смогут быть привиты тем, кто с пеленок привык жить по правилам компьютерных игр.

Что же это за правила?

## Kill 'em all!

Большинство игр предлагает нам миссовое уничтожение как основное действие. С каждой новой игрой сцены убийства становятся все более открываемыми. Тела разлетаются на кровавые куски, взмывает брызги крови. Головы зомби отлетают, и вы можете играть ими в футбол. Убийство путем сдирания кожи живьем...

Многие такие игры являются многопользовательскими — за каждым виртуально убитым стоит реальный, живой человек.

Чем больше игроков вы убили, тем выше ваш рейтинг.

Убитый тут же воскресает и вновь вступает в игру. Формируется представление об убийстве как о чем-то почетном, захватывающем — и никому не вредящем.

Убийства вводятся также в те сферы человеческой деятельности, где их, по идее, быть не может — в автоспорт и даже в хоккей. В игре «*Carnage*» вы получаете очки за сбитых пешеходов.

Убить можно между делом. В основном это относится к стратегическим играм. Ведя в бой свои войска, игрок не заботится ни о мирном населении вражеского государства, ни даже о своих подопечных. Главное — победа любой ценой. В «*Master of Orion 2*» вы подвергаете бомбардировке целые планеты, уничтожая как войска, так и мирное население. Количество убитых при этом исчисляется миллионами.

## Идеал добра выброшен за ненадобностью

В таких играх, как «*DOOM*» или «*Mortal Combat*» речь вроде бы идет о борьбе добра и зла. Но постепенно понятие о добре тускнеет. Заставка промагически объявляет, что, дескать, начнется великий крестовый поход во имя добра, но в ходе игрового процесса речи об этом нет.

Добро становится лишь несобязательным доводом к основному действованию. Игровой процесс может закончиться в тотальном уничтожении, мордобое и т. п., а во вступлении объявляется, что все это делается во имя добра. Получается, что борьба во имя добра (путем насилия, естественно) обязательно получит этический положительную оценку, как бы она ни велась. Фактически речь идет не о самом добре, как его понимают философы-этики, а о пустом слове, обычной этикетке, за которой не стоит никакого значимого содержания.

Мотивирование поступков добрыми намерениями становится чем-то вроде отживающего свой век ритуала, реликта древних времен.

Вывод, который играющий делает на основе подобных игр (в большей мере — бесосновательный), состоит в следующем. Добро — это хорошо, а о добре следует бороться. Тогда ты будешь «хорошим» со всеми вытекающими отсюда положительными последствиями. Однако для того, чтобы бороться за добро, достаточно просто приписать слово «добро» к своим действиям — при чем любым. Любое деяние этически положительно, стоит лишь провозгласить, что оно делается во имя добра.

## Вы лично видели Мораль?

Нет добра и зла, нет морали... Мы не стоим ни по ту ни другую, как говорил Ницше, вовсе нет. Добра и зла нет вообще.

В самом деле, компьютерная игра — это только игра, и не больше. Да, в ней есть экономика, есть политика, научный прогресс, рост населения, которое может быть как довольным, так и недовольным вашими действиями как правителя или просто согражданина. Но морали — нет.

Вы хотите уничтожить три миллиона колонистов за элементарный ход? Какими соображениями должен руководствоваться игрок при поиске ответа на этот вопрос? Моральными? Нет. Только соображениями практической полезности. Геноцид синит вашу репутацию в глазах других государств... Совершение массового убийства в игре имеет отрицательные последствия, но не из этических соображений, а из политических.



А проблемы с избыточным населением решаются крайне просто: лишние рты елудат посылать на перенаселенные планеты. Они погибнут по пути, и никто вам слова за это не скажет.

Словом «мораль» в подобных играх обозначают уровень довольства или недовольства населения.

Многие сюжеты компьютерных игр составлены так искусно, что подводят игрока к уверенности, что в созданном гейм-мейкерами мире и в самом деле не может найтись места этике. После Третьей мировой войны часть людей стала прозябать жизнь в подземных бункерах, а оставшимся пришлось приспосабливаться к условиям радиоактивной пустыни. Спустя много лет уровень радиации упал, и люди попытались выйти из-под земли. Очевидно, что война неизбежна. Конечно, можно прекраснодушно пожелать, чтобы обе стороны пришли к консенсусу. Но здравый смысл подсказывает, что это невозможно. Мутанты не просят ренегатов, закрывших им путь в безопасное будущее свинцовыми дверями, в люди, много лет проживавшие в условиях полной изоляции под землей, никогда не примут за равных генетических уроков, ибо изоляционизм не совместим с толерантностью. В космосе восемь народов, а галактика только одна. И это уже не этика, а арифметика.

Мощной тенденцией в развитии компьютерных игр является усиление реализма. Игровой мир все точнее копирует универсум по сю сторону экрана. Это касается почти всего: законов физики, устройства технических средств от автомобиля до инструмента и их поведения при взаимодействии со средами разных типов, особенностей функционирования экономических систем, генетики. Вы летаете на виртуальных самолетах, над ландшафтами, над последней точкой воссозданными при помощи спутниковой съемки. Почти все элементы реального мира с большей или меньшей точностью копируются миром компьютерных игр. Но эти в них места нет.

## Супермаркет моральных ценностей

Проблематична и возможность выбора стороны. Это все равно, что выбирать этиральный порошок в супермаркете. Вот эти персонажи олицетворяют добро, говорит нам автор, в эти — зло. Первые четные, благородные, порядочные. Вторые — наоборот. За кого из них вы будете играть? Пожалуй, сперва кампаньку за тех, потом — за других...

Мы имеем дело с лишением моральных ценностей их ценностного характера. Да, добро и зло существуют — вот нам живой пример одного и другого. Но это разность равных. Добро ничем не лучше зла. А зло ничем не хуже.

Классические игры такого типа — серия «Star Wars». Теперь, став действующим лицом этой знаменитой саги о борьбе темной Империи и благородных Повстанцев, вы можете встать на любую сто-

рону. Другие примеры — «Heroes of Might and Magic 2», «Mortal Combat».

А вот еще один вариант. Игрок должен бороться со злом, в этом отношении выбора у него нет. Но выйти на этот бой он может как в облике благородных паладинов или крестоносцев, так и в качестве черноты-маг-некроманта или убийцы. Что-бы бороться со Злом, вовсе не обязательно быть на стороне Добра...

## Evil is Good? Или наоборот?

Однако самый разрушительный способ низвергнуть моральные ценности — это смешение добра и зла, погружение игрока в самое жерло этических проблем, в котором он при всем желании не сможет найти однозначных ориентиров.

Делается это очень просто. Вначале четко объясняется, кто хороший, а кто плохой. После этого благородные герои начинают вести себя плохо, а подлые — благородно. Победа благородных героев в результате их полных поступков трактуется как торжество добра. И наоборот. Слова — всего лишь ярлыки вещей, а характеры и поступки героев часто диктует автор, а не логика повествования. На первый взгляд кажется, что человека со стойкими этическими принципами нельзя запутать таким образом, но подобный ход мыслей — опасная самоуверенность.

Вот два примера.

В «WarCraft 2» речь идет о том, что полчища орков напали на поселения людей. Комментарий недвусмысленно дает нам понять, кто есть кто. Орки ведут войну захватническую, т. е. несправедливую. Люди — освободительную, т. е. справедливую.

Но давайте изучим вопрос пристальнее. Сразу бросается в глаза тенденциозность составления видеовазювок. Создается впечатление, что люди выиграли войну в белых перчатках, почти никого и не убив, в орки творили злодеяния каждое мгновение. Даже цветовая гамма игры ярко тенденциозна: людям соответствует мирный и спокойный голубой цвет, оркам — тревожная и агрессивная смесь алого и бордового.

Очевидна пристрастность авторов к своим героям. Обратимся теперь к самой игре. Нам предлагается сыграть одну из двух кампаний (т. е. за обе стороны). И что же? Оба набора миссий — как за «плохими» орками, так и за «хорошими» людьми — абсолютно идентичны. Обе стороны совершают по отношению друг к другу один и те же действия, ни одна не ведет себя более благородно или более плохо.

Только закадровый текст позволяет охарактеризовать героев игры при помощи понятий добра и зла, справедливого и несправедливого. Но отчего мы должны верить чему-то закадровому тексту больше, чем собственным глазам? Исходя из реальных действий обеих сторон, которые мы видим в миссиях, невозможно сказать, кто здесь хорош, а кто плох.

Возможно, мы ошиблись в трактовке игры? Отнюдь нет. В следующей же игре серии «WarCraft» (квесте) рассказывается о том, что люди — жестокие колонизаторы-сиропоцентристы, а орки — бедные, заби-

тые аборигены, чья самобытная культура была безжалостно растоптана кованым сагом.

Другая игра, в которой проносятся подмена понятий добра и зла — «Dungeon Keeper». На первый взгляд, в ней нам предлагают сыграть за злой персонаж. «Поступай правильно — будь плохим», — гласит реклама игры. «Evil is Good» — ее девиз. Вы — мрачный демон, в глубоком подземелье собирающий орды нечисти. Импы, орки, демоны, драконы, вампиры, дьяволы и иные твари будут служить вам. Смелые герои попытаются разрушить ваше подземелье, но все они падут под ударами ваших войск.

Казалось бы, перед нами — однозначное зло. Но присмотримся внимательнее. Почему импы и компания считаются плохими? Потому, что они не такие, как люди? Так и негры людьми не считали. Что плохого делает Хранитель Подземелья? Строит катакомбы, добывает полезные ископаемые, ходит и летает крейсером. Разве это — зло? Разве он летит наверх, нападает на людей? А люди, ведомые алчностью и расовой нетерпимостью, ломают к Хранителю, стремясь разграбить его сокровищницу.

В деятельности Хранителя Подземелья нет ничего, что позволило бы охарактеризовать этот персонаж как злой. Более того, он предстает перед нами как рациональный хозяин, заботящийся о своих подданных.

\*\*\*

Махнуть рукой? Сказать, мол, это все игра, и нечего горючить оттого, что глупа не растет? Можно... А вот только что будет потом?

Самая страшная опасность состоит в том, что это новое всемирное мироустройство, которое формируется компьютерными играми, чрезвычайно эффективно для достижения практических целей.

Раз нет Бога — ага, что у нас на клавише 1 стоит? Топорик...

Кант писал — Бо существует лишь потому, что есть совесть. Компьютерные игры лишают нас совести.

Сыграем в «Populus»?

Денис Чекалов

Wired сообщает, что игра под названием «Grand Theft Auto» (как, кстати и «Carnageddon») запрещена к продаже в Бразилии. Нарушение карается штрафом в \$ 6 с каждой тысячи долларов. Министерство Юстиции сочло игру неприемлемой авидо того, что цель игры — красть машины и убивать помешком (в случае с «Carnageddon» игра награждает очками за убийство мирных жителей). Германия, Австралия и Бразилия тоже выразили озабоченность и пытаются ограничить распространение игры — детям до 15 лет ее продавать нельзя. Основная претензия к играм такого плана в том, что они делают убийство привычным и снимают психологический барьер, отделяющий человека от асоциального поведения. Правда, чем отличается в этом плане «Quake» от «Carnageddon»? а, я не очень понимаю. Разве только тем, что в «Quake» ты убиваешь не людей? Но это в игре против монстров. А есть ведь «Deathmatch», игра против друзей намертво...

	LW	NW	Title	Developer/Publisher	Cat	HI	ID
1	1	21	Total Annihilation...	Cadaver/GT	WG	1	[2402]
2	2	19	...Dueler 2	McKivison	SH	2	[2509]
3	4	59	Dablo	Bizzard	RP	1	[2154]
4	3	18	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
5	5	66	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
6	6	19	Fallout	Interplay	RP	6	[2417]
7	9	19	Dark Forces 2 (Jack Knight)	LucasArts	SH	6	[2418]
8	7	9	Wing Commander (Prophecy)	Origin/Electronic Arts	AC/SI	7	[2533]
9	8	14	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	7	[2468]
10	10	13	Tomb Raider 2	Edios	AC/AD	9	[2474]
11	13	65	Command & Conquer: Counterstrike (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2151]
12	12	100	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	SP	1	[1879]
13	11	13	F1s (Road To World Cup 98)	EA Sports/Electronic Arts	WG	7	[2502]
14	14	19	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Edios	ST	14	[2478]
15	15	65	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
16	20	35	Camelot	Starline/SCI/Interplay	RA	6	[2316]
17	17	34	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	4	[2251]
18	16	13	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
19	19	15	Grand Theft Auto	DMA/BMG	RA	17	[2444]
20	21	11	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	ST	16	[2511]
21	23	16	Riven (The Sequel To Myst)	Cygn/Red Orb	AD	16	[2445]
22	30	30	X-Cop 3 (Apocalypse)	Mythic/MicroProse	ST	4	[2251]
23	16	12	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	WG	10	[2397]
24	9	24	Worms 2	Team 17/MicroProse	AC/PU	24	[2530]
25	26	19	Impenetrable	Frog City/SSI/Mindscape	ST	21	[2418]
26	25	28	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSI/Red Orb	WG	12	[2359]
27	30	25	Ultima Online	Origin/Electronic Arts	RP	16	[2359]
28	27	18	Gettysburg	Fraxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
29	32	42	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	AC/SI	7	[2254]
30	28	62	Quake/add-on	id/IGT	SH	1	[1999]
31	31	116	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Bizzard	WG	2	[1817]
32	29	21	NHL 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	17	[2454]
33	39	17	Entrepreneur	StarDock	ST	25	[2404]
34	36	37	Moto Racer	Dolphine/BMG	RA	21	[2290]
35	35	17	Parzor General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2478]
36	47	4	Gag	Aunt Wren	AD	36	[2507]
37	33	50	Magic Add-on (The Gathering)	Mac's/Electronic Arts	SI	38	[2486]
38	55	13	Langshew 2	Impressions/Siem	RP	37	[2526]
39	37	10	Lands Of Magic	Westwood	RP	30	[2418]
40	40	20	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Bethesda/Virgin	RP	6	[2032]
41	50	74	The Elder Scrolls (Daggerfall)	3D	RA	42	[2445]
42	45	12	F1 Racing Simulation	Electronic Arts	RA	18	[2245]
43	42	44	Need for Speed 2/Special Edition	Accom/StarDock	SP	25	[2324]
44	44	33	Links OS/2 (I)	Blue Byte	ST	30	[2415]
45	34	19	Incubation (Time is Running Out)	Activision	AD	19	[2327]
46	46	33	Little Big Adv. 2/Warrior's Odyssey	Cybernet/3DO	AC/ST	24	[2425]
47	38	16	Unwired	Opacal/Intermedia/Ocean	ST	29	[2552]
48	43	7	J-Hor	Burst/Virgin	AC	49	[2508]
49	66	10	SubSpace	Origin/Electronic Arts	AC/ST	14	[2131]
50	41	81	Phantasm 2 (The Darkening)	SSI/MicroProse	WG	49	[2483]
51	53	71	Aurora (The Final Saga) (I)	Dynasty/Siem	SI	50	[2542]
52	72	4	Red Baron 2	DD-Cosmos	SI	51	[2540]
53	51	7	F22 (Air Command Fighter)	DD-Cosmos	SI	51	[2540]
54	61	94	Duke Nukem 3D/add-on	3D Realms/GT	SH	2	[1923]
55	57	117	Star 2	Star Crossed/Emire	ST	11	[1786]
56	52	38	Capitulum Plus	Enlight/Interactive Magic	ST	33	[2253]
57	48	13	Championship Manager 97/98	Edios	SP	34	[2475]
58	49	61	Trails of Battle (I)	Shadowsoft/StarDock	SH	10	[2134]
59	68	88	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	ST	15	[1953]
60	64	15	Abe's Odyssey	Oddworld/GT	PL	23	[2414]
61	70	12	Warhammer (Final Liberation)	SSI/MicroProse	WG	49	[2483]
62	54	14	Les Inconnus (Ennemi D'Etat)	Hellpoker/TWO	ST	29	[2454]
63	63	9	Command & Conquer (Sole Survivor)	Westwood/Virgin	AC	63	[2529]
64	65	83	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	RA	6	[1857]
65	56	102	Descent 2	Parasite/Interplay	SH	5	[1891]
66	90	8	Heavy Gear	Activision	AC	66	[2532]
67	74	23	Heroes 2	Rune/Activision	SH	10	[2388]
68	67	16	Close Combat (A Bridge Too Far)	Activision	WG	33	[2398]
69	58	70	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	AC	15	[2068]
70	75	49	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	AC/SH	12	[2209]
71	88	6	Realms of the Haunting	Grimm/Interplay	SH	71	[2175]
72	85	4	Virtual Road 2	Cybernet/3DO/Interplay	SH	72	[2549]
73	83	18	Shadow Warrior	3D Realms/GT	SH	41	[2295]
74	71	58	M.A.X.	Interplay	WG	25	[2152]
75	77	80	The Pandora Directive	Access	AD	36	[2003]
76	59	11	NetStorm (Islands at War)	Titanic/Activision	WG	43	[2452]
77	76	32	Battleground at Antares	MicroProse	SI	31	[2255]
78	73	58	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	AC	26	[2030]
79	82	43	Vigilance on Tabor V (I)	PolyEx	PL	36	[2252]
80	87	15	NBA Live 98	EA Sports/Electronic Arts	SP	44	[2450]
81	93	25	The Last Express	Smoking Car/Broadband	AD	16	[2289]
82	60	5	Screamers Rally	Wipe	RA	48	[2556]
83	62	17	Pro Pinball (Timestock)	Emire	SI	45	[2366]
84	92	63	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Siem	ST	21	[2107]
85	89	16	Zork (Grand Inquisition)	Activision	AD	53	[2446]
86	95	47	Interstate '76	Activision	RA	26	[2225]
87	64	113	Gladius: Gladiator 2 (I)	StarDock	ST	3	[1828]
88	94	178	Master of Magic	StarNet/MicroProse	ST	3	[1501]
89	80	4	Resident Evil	Capcom/Virgin	AC/AD	89	[2403]
90	98	10	Dark Earth	Kaleto/MicroProse	AD	58	[2433]
91	88	19	Concraider	Activision	PU/ST	26	[2393]
92	99	13	Steel Panthers 3 (Brigade Command 1939-1999)	WG	53	[2456]	
93	100	5	CART Precision Racing	Microsoft	RA	93	[2495]
94	100	5	Front Page Sports (Football Pro '98)	Siem	SP	76	[2398]
95	97	2	Nightmare Creatures	Kaleto/Activision	WG	53	[2456]
96	91	118	The Dig	LucasArts	AD	21	[1799]
97	81	44	Crashlands	Cyberlife/Mindscape	ST	32	[2114]
98	78	6	Earth 2140	TopWare/Interplay	WG	78	[2454]
99	79	6	TOCA (Touring Car Championships)	Codemasters	SI/SP	79	[2545]
100	96	3	Descent to Undermountain	Dragonfly/Interplay	RP	96	[2546]

# Internet PC Games Top 100 Edition 269

23 февраля 1998 г.

www.worldcharts.com



## Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NW	число недель в Top 100
HI	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(I)	игра только для операционной системы OS/2

## Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arcade
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

# Internet Video Games Top 100 Edition 100

23 февраля 1998 г.

www.worldcharts.com



## Обозначения

TW	место на текущей неделе
LW	место на предыдущей неделе
NH	число недель в Top 100
	максимальная позиция, которой игра достигала
ID	идентификационный номер игры
(P)	Sony PlayStation
(S)	Sega Saturn
(N)	Nintendo 64

## Жанры игр

AC	Action
AD	Adventure
AR	Arche
FI	Fighting
IF	Interactive Fiction
PL	Platform
PU	Puzzle
RA	Racing
RP	Role-Playing
SH	Shooter
SI	Simulation
SP	Sports
ST	Strategy
WG	Wargame

TW	LW	NH	Time	Developer/Publisher	Cat	ID
1	1	58	Final Fantasy 7 (P)	Square	RP	1
2	2	26	Sakura Wars/Sakura Taisen (S)	Red/Sega	AD	2
3	3	4	Resident Evil 2 (P)	Capcom	AD	3
4	4	26	GoldenEye 007 (N)	Rare/Nintendo	AC	2
5	5	15	Colony Wars (P)	Pygnosis	SH	4
6	6	13	Tomb Raider 2 (P)	Edios	AC/AD	4
7	15	5	Real Assault (P)	Interplay	RA	7
8	7	13	Diddy Kong Racing (N)	Rare/Nintendo	RA	2
9	8	11	Fifa (Road To World Cup 98) (P)(S)	Electronic Arts	SP	8
10	10	85	Nights (Into Dreams) (S)	Sonic Team/Sega	PL	1
11	14	59	Fighters Megamix (S)	AM2/Sega	FI	1
12	9	11	Sonic R (S)	Traveler's Tale/Sega	AC/AD	7
13	11	22	Alien's Oddyssey (P)	Oddworld/GT	PL	4
14	21	5	Gran Turismo (P)	Sony	RA	14
15	13	20	Castlevania (Reclaim in the Moonlight) (P)	Konami	AC	6
16	12	19	Street Fighter Collection (P)	Capcom	FI	11
17	14	14	Crash Bandicoot 2 (P)	Naughty Dog/Sony	SP	9
18	19	33	Thunderforce 5 (S)	Technosoft	SH	18
19	20	16	Duke Nukem 3D (S)	Loobotomy/Sega	SH	5
20	17	7	Fifa (Road To World Cup 98) (N)	Electronic Arts	SP	12
21	16	6	Alundra (P)	Working Designs	AC/AD	16
22	22	29	Langrisser 4 (S)	MCS/Melody	ST	20
23	30	46	Wild Arms (P)	Media Vision/Sony	RP	5
24	34	36	Shining (The Holy Ark) (S)	Sega	RP	7
25	28	16	Dead or Alive (S)	Tecmo	FI	6
26	34	34	Final Fantasy Tactics (P)	Square	RP/ST	13
27	35	26	Tokimeki Memorial (P)	Konami	ST	24
28	16	36	International Superstar Soccer 64 (P)(N)	Konami	SP	5
29	25	5	Mace (The Dark Ages) (N)	Atari/Midway/GT	FI	24
30	26	19	Soulcalibur (S)	Rising Electronic Arts	SH	22
31	29	17	Cave (Jagged and Gobble) (P)(S)	Apogee/Fox	PL	29
32	32	99	Tekken 2 (P)	Namco	FI	1
33	31	17	Extreme G. (N)	Probe/Activision	RA	31
34	27	19	Top Gear Rally (N)	Boss Game/Midway	RA	17
35	32	9	Quake 3 (S)	id/Loobotomy/Sega	SH	29
36	46	6	Naragami: Tamen Columns/Sakura Columns (S)	Sega	PU	36
37	41	43	Starfox 64 (N)	Nintendo	SP	5
38	40	2	Critical Depth (P)	Singlestar/GT	AC/ST	38
39	39	11	Ghost in the Shell (P)	Evict/THQ	SH	27
40	37	63	Killer Instinct Gold (N)	Rare/Nintendo	FI	8
41	36	10	WCW vs. nWo (Wrestle Raw) (N)	Acclaim/THQ	FI	19
42	43	14	San Francisco Rush (N)	Atari/Midway/GT	FI	1
43	72	2	Bombberman Fight (S)	HUDSON	AC/PU	43
44	48	3	Yoshi's Story (N)	Nintendo	PL	44
45	40	10	Bombberman 64 (N)	HUDSON/Nintendo	AC/PU	30
46	38	13	Sega Touring Car Championship (S)	Sega	RA	5
47	47	23	Time Crisis (P)	Namco	SH	15
48	61	81	Tomb Raider (P)(S)	Cory Design/Eidos	AC/AD	1
49	57	3	Lylet Wars (N)	Nintendo	SH	49
50	42	46	Blat Corp (N)	Rare/Nintendo	AC/SH	20
51	54	18	Warcraft II: Beyond the Black Gate (P)	Pygnosis	RA	11
52	54	18	Seiber: Robot War V (P)(S)	Banapinto	ST	52
53	67	26	Discute X (Night Symphony) (P)	Konami	PL	41
54	70	5	WCW Nitro (P)	Interact/THQ	FI	54
55	53	20	Formula 1 (Championship Edition) (P)	Pygnosis	RA	15
56	55	26	Mortal Kombat 3 (P)(S)	Capcom	FI	16
57	64	85	Mario 64 (N)	Nintendo	PL	57
58	58	25	Darklight Conflict (P)(S)	Raya/Electronic Arts	AC	42
59	50	35	Guardian Heroes (S)	Truesoft/Sega	FI	2
60	56	99	Resident Evil (P)(S)	Capcom	AD	1
61	63	7	Steep Slope Sliders (S)	Cave/Sega	SP	32
62	69	39	Persona (Revelations) (P)	Atari	RP	20
63	79	47	Vandal - Hearts (P)	Konami	RP/ST	24
64	1	1	Bust a Move (Dance & Rhythm Action) (P)	Enix	PU	64
65	62	22	Parappa the Rapper (P)	Sony	AC	28
66	1	1	Nagano Winter Olympics '98 (P)	Konami	SP	66
67	51	16	Cyberbike (P)(S)	Bizcud	WG	25
68	44	25	Warcraft 2 (The Dark Saga) (P)(S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	21
69	65	21	NHL 98 (P)	Nintendo	RA	2
70	73	62	Mario Kart (N)	Nintendo	RA	2
71	86	32	Duchess Blaster 2 (P)	Light's Wonder/Square/Sony	FI	28
72	71	66	Albert Odey (S)	Working Designs	RP	35
73	61	5	Jet Moto 2 (P)	Singlestar/Sony	RA	73
74	60	9	One (P)	Visual Concepts/Arc	SH	44
75	1	1	NBA In The Zone '98 (N)	Konami	SP	75
76	73	68	Scholar's Game Solitaire (P)	Traveler's Tale/Sega	FI	1
77	66	23	Armored Core (P)	From/Sony	AC	41
78	66	23	Nightmare Creatures (P)	Katek/Activision	AC	49
79	77	13	Dragonball GT (Final Bout) (P)	Bandai	FI	76
80	69	11	NCAA Gamebreaker 98 (P)	Sony	SP	56
81	71	21	Last Brim (S)	AM2/Sega	FI	20
82	11	1	Duke Nukem (Total Meltdown) (P)	Eurocom/GT	SH	51
83	91	54	Dark Savor (S)	Climax/Sega	AC/AD	30
84	80	11	MK Mythologies (Sub-Zero) (P)(N)	Midway	AC/AD	67
85	52	50	Ere-Burst Enr (S)	Imaginext	RP	32
86	57	2	Phen (P)	CyberActiv	AD	86
87	74	12	Test Drive 4 (P)	Pitbull Syndicate/Activision	RA	47
88	1	1	Grand Theft Auto (P)	DNA/BMG	RA	88
89	82	11	Monster Rancher (P)	Tecmo	ST	69
90	67	32	Sailor Moon Super S (P)(S)	Angel	FI	16
91	95	21	NHL Gamebreaker '98 (P)	Sony	SP	50
92	83	32	Ray Storm (P)	Working Designs/Tate	SH	23
93	64	35	Ace Combat 2 (P)	Namco	SI	13
94	90	3	Fighting Force (P)	Eidos	FI	88
95	86	3	Coer Busters 2 (P)	UP/Sony	SP	61
96	93	2	Shadow Master (P)	Namco/Hard/Pygnosis	SH	93
97	1	1	Beast Wars (Transformers) (P)	Takara/Hudson	AC	97
98	75	5	NHL 98 (S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	43
99	85	12	NBA Live 98 (P)(S)	EA Sports/Electronic Arts	SP	59
100	98	8	Demolish 2 (P)	Pygnosis	AD	97

Программист увидел НЛО и подумал:  
«У кого-то диск полетел...»

\*\*\*

Товарищ Комманд Ком обитал на системной дискете и вел беспорядочную жизнь, из-за чего страдал. Разразившись, он шел к доктору Норнтону. По салит, бывало, доктор Норнтон товарища Кома в высокое кресло, возьмет за нижнюю челюсть и проговаривает ласково: «А теперь скажи: format a-a-a».

Из «Питч о компьютерных жителях»

\*\*\*

Сидит Билл Гейтс за компьютером. Подходит сыннишка:

— Пап, а правда, что твой 95-ый многозадачный?

— Правда, сынок.

— А покажи, как эта многозадачность работает.

— Сейчас, погоди, дискету доформатирую...

\*\*\*

— Ножи импов под соусом и охлажденные мозги Спайдер-демона с салатом.

Заказ DOOMера в ресторане

\*\*\*

Записал командир Норнтон альбом и дал своим друзьям послушать.

— Крутой у тебя драйв, — сказал ему товарищ Комманд Ком.

— Так у меня их целых три: А, С и D.

Из «Питч о компьютерных жителях»

\*\*\*

Сели в машинку компьютершик, новый русский и слесарь. Заводят — не заводятся. Слесарь говорит:

— Сейчас я гляну, что случилось, все сделаю — и поеду.

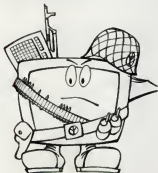
Новый русский говорит:

— Сиди, я сейчас по сотовому позвоню, придет бригада мастеров и все быстро сделает.

А компьютершик говорит:

— Может, все вылезет из машинки и снова загрузимся?

\*\*\*



Генерал спрашивает у компьютерной системы:

— Нам наступать или отступать?

Компьютер думает несколько минут и выдает:

— ЕСТЬ!

— Что «есть»? — раздражается генерал.

Компьютер думает еще несколько минут и рапортует:

— Есть, товарищ генерал!

— То-то!

\*\*\*

Однажды весь день Комманд Ком ходил просветленный. А встретив грустного отца Вындуоза, ласково поинтересовался: «Случилось что-то, батюшка?»

«Все иконы украли», — сказал отец Вындуоз и заплакал.

«Ах они, исхристи», — радостно почувствовал товарищ Комманд Ком. И усы его весело зашевелились.

Из «Питч о компьютерных жителях»

\*\*\*

Когда командир Норнтон оставался один, он заболел звездной болезнью.

Алексей Сутской. Из «Питч о компьютерных жителях»

\*\*\*

— IDDDQ! IDDDQ! IDDDQ! — кричал начинающий DOOMер, уже корчась от выстрелов наседавших со всех сторон импов.

— Стало быть, NIGHTMARE, — пораскнил он мозгами, руками и ногами...

\*\*\*



Ползет по улице в дрыблан пьяный хакер. Еле руки-ноги передвигает. А навстречу ему другой, трезвый:

— Слушай, Вася, ты чего? Вель ты же иделно назид закодировался.

— А я вчера код подобрал...

\*\*\*

— Правда, что Вентура отдалась отцу Вындуозу? — спрашивал командир Норнтон у товарища Комманд Кома.

— Паблишер, она Паблишер и есть, — глубокомысленно ответил тот.

Из «Питч о компьютерных жителях»

\*\*\*

Сидел как-то товарищ Комманд Ком и считал тики до пенсии.

— Да-а-а, — вздохнул он задумчиво, — ведь как хорошо раньше-то было, без часов реального времени... Каждое утро просыпался — как зайчонок родился! — Цыц! — строго сказал ему командир Норнтон, — ты не понимаешь текущего момента! Нам часы позарез нужны! Вот смотри: уже почти пять часов! Пора буфера сбрасывать, а то эти придиры выключат нас на полуслове и разбегутся по домам, а нам завтра со всем этим мусором разбираться...

В. С. Яценко. «Невыдуманные истории из жизни жителей компьютерного города»

\*\*\*

— Расскажите самый короткий анекдот.

— PKUNZIP.ZIP.

\*\*\*

«Господа, — сообщил командир Норнтон Диггеру и товарищу Комманду Кому, — вчера произошла Великая Русификация. Велено всем приносить русские имена». Стали они думать. Ну, командира Норнтона сразу назвали поручиком Северным. Диггера, натурально, — Эрлсманом. А вот товарищу Комманду Кому никакое русское имя не нравилось. Хотели было его Иваном Комовым назвать, да разозлился он: «Оболочки, — кричит, — вы дешевые! Мышей разведи».

Из «Питч о компьютерных жителях»

\*\*\*

«Желаете уалить запись?» — уточняет бухгалтерская программа, предлагая на выбор: «Да» и «Нет». По умолчанию подсказка стоит на «Нет».

— Так вы хотите уалить запись? — интересуется консультант.

— Да, — почти кричит бухгалтер.

— Тогда отвечайте «Да» и нажимайте на Enter.

— Да! — изо всех сил кричит бухгалтер и жмет на Enter.

Консультация по телефону

\*\*\*



Прибегает Вовочка к отцу:

— Папа! Правда, ты не огорчишься?

— Смотря из-за чего.

— Да я твой кофе пролил.

— Ну, это фигня!

— Вот и я о том же! Но, похоже, твой компьютер так не думает: он теперь вообще не соображает!

\*\*\*

Один QUAKER другому звонит и говорит:

— Собирайся, на рыбалку послед!

— Сейчас, только Thunderbol! возьму...

Alex M. Pirogovski



# ВНИМАНИЕ: конкурс

Мы хотим сделать «Игроманию» интересной для Вас. И нам очень хочется получить ответы на нашу анкету. Чтобы Вам интереснее было отвечать на вопросы анкеты, мы учредили конкурс, обязательное условие которого — заполнение анкеты. Конкурс такой.

Вам нужно ответить на десять вопросов по игре «Третий Рим» и приложить эту страничку из журнала с отмеченными правильными вариантами ответов по почтовому адресу редакции. Среди читателей, которые первыми (по почтовому штемпелю на конверте) пришлют правильные ответы, будут разыграны десять призов: три игры от компании «Дока», полугодовая подписка на журнал «Игромания», игровые плакаты. Предусмотрены также поощрительные призы. Не забудьте заполнить анкету. Держайте, *игроманы!*

## 1. Полное название игры «Третий Рим»

- ☐ «Третий Рим. Борьба за престол»
- ☐ «Третий Рим. Борьба под столом»
- ☐ «Третий Рим. Застольные войны»
- ☐ «Третий Рим. Хроника сражений»
- ☐ «Третий Рим. Борьба за власть»
- ☐ «Третий Рим. Борьба с властью за власть»
- ☐ «Третий Рим. Вольная борьба»
- ☐ «Рим. Третий будет?»

## 2. Игра «Третий Рим» создана студией

- ☐ Союз
- ☐ Перун
- ☐ Е.М.И.
- ☐ существующей на средства от подпольной продажи майонеза

## 3. Игра «Третий Рим» сделана в жанре

- ☐ приключения
- ☐ пародия на «Тетрис», но с эротическим уклоном
- ☐ трехмерного боевика
- ☐ стратегии в реальном времени
- ☐ фильма ужасов

## 4. Какое из перечисленных строений можно встретить в игре «Третий Рим»

- ☐ казино
- ☐ метрополитен
- ☐ баню
- ☐ пращину
- ☐ кремль

## 5. Сколько сторон противоборствует в игре «Третий Рим»

- ☐ одна
- ☐ две
- ☐ четыре
- ☐ какие стороны могут быть в квесте?!

## 6. Что можно сделать при помощи суда в игре «Третий Рим»

- ☐ посадить какого-нибудь гада на табуретку и врубить ток
- ☐ помиловать гада
- ☐ расстрелять гада
- ☐ отравить гада газом
- ☐ повесить каждого десятого гада, попавшегося под руку

## 7. Действие игры «Третий Рим» происходит

- ☐ в 1917 году
- ☐ в V веке до н. э.
- ☐ в XIII веке н. э.
- ☐ на рубеже XX и XXI веков

## 8. Какою из организованных группировок можно повстречать в игре «Третий Рим»?

- ☐ Тевтонский орден
- ☐ Массонскую ложу
- ☐ Адвентистов седьмого дня
- ☐ Ирландскую Республиканскую Армию
- ☐ Подольскую орггруппу, но лучше ее не встречать

## 9. Как называется фирма, издающая игру «Третий Рим»?

- ☐ GT Interactive
- ☐ «Дока»
- ☐ Interplay
- ☐ «Бука»
- ☐ они еще сами не решили

## 10. Сколько CD занимает игра «Третий Рим»?

- ☐ один
- ☐ два
- ☐ сидя, она вообще на стул не помещается
- ☐ шесть (шестой наполовину)

Вопросы и варианты ответов подготовлены компьютерным клубом «Game Galaxy»

Ваши письма с ответами на вопросы конкурса, а также с предложениями, пожеланиями и материалами, которые вы хотели бы видеть опубликованными, присылайте в редакция по адресу: 109193, г. Москва, ул. Южнопортовая, д. 16. «Астрей», «Игромания».

## 1. Ваши фамилия, имя, отчество

## 2. Ваш возраст

## 3. Информация о себе

## 4. Используемая Вами игровая платформа

- ☐ PC
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Другая:

## 5. Какие игровые жанры Вы предпочитаете

- ☐ Спортивные игры
- ☐ Гонки
- ☐ Имитаторы
- ☐ Походовые стратегии
- ☐ Ролевые игры
- ☐ 3D-акшн
- ☐ Песни
- ☐ Приключения (квесты)
- ☐ Логические игры
- ☐ Аркады
- ☐ Стратегии в реальном времени
- ☐ Другие:

## 6. Какие рубрики в журнале Вам больше всего нравятся

- ☐ Новости
- ☐ Ждем игру
- ☐ Игрэм
- ☐ Ломаем
- ☐ Вооружаемся
- ☐ Хит-парады
- ☐ Читаем письма
- ☐ Смеемся

## 7. Какие материалы Вы хотели бы видеть в «Игромании»

- ☐ Интернет
- ☐ Рассказы на тему компьютерных игр и их обсуждение
- ☐ Дискуссии по окологровым вопросам (пиратство, насилие в играх и так далее)
- ☐ Статьи по истории различных игровых жанров
- ☐ Описания старых хороших игр
- ☐ Обзоры мультимедийных дисков (музыкальные, энциклопедии и т.п.)
- ☐ Викторины
- ☐ Кроссворды
- ☐ Другие:

## 8. Описания каких старых игр Вы хотели бы найти в журнале

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_

## 9. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее удачными

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_

## 10. Какие статьи «Игромании» Вы считаете наиболее неудачными

- 1 \_\_\_\_\_
- 2 \_\_\_\_\_
- 3 \_\_\_\_\_



Сделать сравнительный анализ «железа»: видеокорт, саунда, модемов и т. п.

С. Стефанович, Новый Уренгой  
Не забывайте старые игры, будьте повеселее, растите в объеме.

С пожеланиями долгого существования — Александр, Москва

Делайте ваш журнал более информативным и выпускайте все будущие номера сразу и по PC, и по SPS, чтобы не ждать целый месяц. Удачи «Игеромонии»!

Р. Малощечев, Москва

Не могли бы Вы написать про устройство компьютера? Но все же журнал у Вас очень даже неплохой.

Антан Качулин, г. Шарья

Да вот писали (в конце 1997 года), не все довольны оказались:

Если собираетесь печатать про «железо», то не гоните такую муру. Честное слово, Вас не совсем идиоты покупают. Pentium от 486 SX я конечно без Вас отличу. Канкретнее!

А. Н. Лысенко, Саратов

Кстати, о конкретности. У нас с ней пока, судя по этому отклику, тяжело. А вот читатели иногда весьма конкретны:

Имею сына четырех месяцев, усилитель «Hotman-Kordon 620». А точнее жену — красавицу, но полную дуру.

И. С. (Редакция не решилась опубликовать имя и фамилию автора полностью)

Или даже вот так:

Красивый молодой человек, глаза карие, вес 42 кг, рост 142 см. Обожаю играть в квесты!

Владимир Иванов

Или так:

Мужик-подфигист, любитель «приключений». (Ковычки авторские — Ред.)

С. А. Николаев

Ваш журнал один из немногих может общаться с читателями. Напишите немного об играх под MMX.

Информация о компьютерах просто исчерпывающая.

Важными вариантами оформления (ражу норисавать, стрелочки постовить)...

Ток держать!

Учу в 8 классе. Один из трех лучших учеников (далее следуют громкие аплодисменты). С Вашей стороны не мешало бы скидок.

Евгений Вершинин, Химки

Увеличить объем журнала, увеличить рубрику «компьютер для изюм-м-м», писать секреты и кадры для новичков.

М. А. Храмов, Москва

А вот изюм-м-м. Журнальчик с москвичом Храмовым не согласен:

Описания игр можно делать не так подробно. Игро должно чему-то каждого учить. Коды и секреты — по-моему, совсем лишнее, своей головкой нужно думать.

Хотелось бы увидеть, что и почему продается в магазине «Игеромония».

О. В. Журавлев, г. Ярцево

Наш уважаемый тезка и рекламодатель магазин «Игеромония» — совершенно независимая от редакции «Игеромонии» фирма. Рекомендуем вам обратиться туда непосредственно.

Сделайте побольше иллюстраций к играм, чтобы журнал стал более красочным.

Ю. В. Никифоров, Москва

Быть более раскрепощенными, побольше развлекательных рубрик.

Виктор Радзевич, Ярославль

Ток держать, «Игеромония»! Мне очень понравился Ваш журнал. Я здесь нашел все, что мне нужно. Хотелось бы, чтобы Вы чуть больше рассказывали о новинках.

А. А. Трофимов, Вязьма

Я прочел Ваш журнал, как говорится, от корки до корки, и никаких отрицательных мнений у меня не оно нет. Магу только отметить, что это очень хороший журнал!

В. В. Катышев, Москва

Специализируйтесь на проходах, кодах, секретах. В прочих жанрах Вы неконкурентоспособны. Пытаться изменить это — бессмысленно и непродуктивно.

В. И. Иванов, Белгород

Поместите в Ваш журнал плакаты популярных и готовящихся к выходу игр!

Поместите адреса, чтобы можно было переписываться (прошу поместить мой адрес, но без фамилии (просто Александр), о то оно уж слишком неблагоприятная).

Александр, 640003, г. Курган, ул. Куртамышская, д.18, кв.19.

Предлагаю расширить сферу обзора игр, о том же уделять время и чуть больше место рубрике «вооружение».

И. И. Обиховст, Краснодар

«Игеромония» информативно, лаконично, пытается учесть мое мнение. Можно получить по почте нужный номер. Очень долго бьюсь над «Франкенштейном», помогите! Не копируйте остальные издания, не рассылайтесь, № 3 (последний за 1997 год — Ред.) очень хорош. Опусаются до розовлекушек не стоит. Рейтинги и новости есть в других изданиях. Пишите все без лишнего словоблудия

и наукообразия, и станете лучшими. Ток держать!

Пожалуйста, публикуйте анонс материалов следующего номера, это позволит определить, нужен он мне или нет, стоит ли заказывать. Приходилось бы прохождение «Версалия». Толковое руководство по «Тамбовскому Райдеру» 1 и 2.

О. М. Фридман, Москва

Уделяйте больше место вопросу приобретения игр. Успехов «Игеромонии»!

Павел Пономарев, Уфа

С наилучшими пожеланиями.

Слава Колчанов и Руслан Курбанов

Для меня большая честь «Игеромонии» прочесть, Кто настоящий игроман, Тот не пропустит их журнал. Но настоящий игроман (Хоть мал он, или он не мал), По буквам ведь готов прочесть, Которых и не счесть В журнале «Игеромония», Про игры, к которым мония.

Без подписи

Печотайте больше. Многие игры, может быть, будут одним по душе, другим так себе, так что увеличьте объем журнала.

Владимир Ворончихин, Хабаровск

В общем-то журнал неплохой, и я даже бы сказал, хороший, но хотелось бы, чтобы в нем была больше новинок (игрушек).

Е. Ю. Далашевский, Комсомольск-на-Амуре

Здоровья. Сыграть бы с кем-нибудь из Вас по сети.

С. А. Прозоров, г. Таштагол

Ваш журнал читаю со второго номера и остался доволен, но у меня есть одна убедительная просьба. Не могли бы Вы в своих журналах открыть рубрику «Вопрос — Ответ». Потому что даже у меня есть вопрос.

Пожалуйста, ответьте, будут ли выпущены игры для SPS: «Dork Forces 2», «Panzer General 2», «Star Control 3», «Alien vs Predator». Зорнее большое спасибо!

Д. В. Дятлов, Москва

В 1998 году готовятся к выходу SPS-игры «Star Control 3» и «Alien vs Predator». О выходе других названных Вами игр нам неизвестно.

Меньше «вады», больше практических советов по редактированию файлов, замене озвучки, о всплывающих подсказках, тексте, шрифте, способах русификации.

С. В. Канев, Итма

# Подробные описания игр, коды, секреты, советы

## №1 '97 160 стр., 6

PC

Carnagaddon  
Enemy Nations  
Interstate '76  
Kard, MDK  
Moto Racer  
Outlaws  
Redneck Rampage  
Theme Hospital  
X-Wing vs. The Fighter

PC и PlayStation

Need for Speed 2  
The City of Lost Children

PlayStation

Overblood  
Wild Arms



## №1(4) '98

PC, 96 стр.

Chosen: The Rift  
The Curse of Monkey Island  
Fallout: A Post-Nuclear Adventure  
Incubation: Time is Running Out  
NHL '98  
Pax Imperia 2: Eminent Domain  
Test Drive 4  
Tom Raider 2  
Nuclear Strike



## №2 '97

PlayStation, 96 стр.

Acce Combat 2  
Battle Arena Toshinden 3  
Command & Conquer  
Excitebike 2555 AD  
Final Doom  
Herc's Adventures  
Hercules, Kileak the Blood  
The Lost World  
Nanotek Warrior  
Norse by Norsewest  
Pandemonium, Tiger Shark  
Porsche Challenge  
SimCity 2000, Theme Park  
V-Rally, War Gods  
Warcraft 2, X-COM

## №2(5) '98

PC, 128 стр.

Г3Г: Отважное приключение  
Screamers Rally  
Seven Kingdoms  
Streets of Sim City  
Virtual Pool 2  
Blade Runner  
Constructor  
Fifa '98  
MK Trilogy  
NBA Live '98  
Odd World: Abe's Oddysee  
Shadow Warrior  
Worms 2



## №3 '97

PC, 96 стр.

Dark Colony  
Dark Forces 2: Jedi Knight  
Dungeon Keeper  
GT Racing '97  
Little Big Adventure 2  
Magic: the Gathering  
Panzer General 2  
War Inc.



«600 игр для SEGA»  
400 стр.



«192 игры для 8-битных приставок»  
160 стр.

Где можно приобрести  
«Игроманию»

«Агентство Творства», (38) 211-30-33  
«Адрес», (095) 225-54-53  
«Артис», (095) 158-97-54  
«Библио-Глобус», магазин, ул. Мясницкая, д. 5  
«Возрождение», (095) 915-39-67  
«Глобус», (095) 240-74-05  
«ИТ Агентство», (095) 208-82-39  
«Катрикс-Центр», (095) 210-08-03  
«Космос», (095) 287-32-92  
«Киммер», (095) 362-67-62  
«Логос-М», (095) 974-21-31

«Мастер Медиа», (095) 128-99-80  
«Метрополитен», (095) 277-43-52  
«Метропресс» (Москва) (095) 270-07-03, 05  
«Московский Дом Книжки», ул. Новый Арбат, д. 9  
«Пресс-сервис», (095) 962-93-13  
«Пульсо», (095) 963-29-09  
«Редакти», (095) 487-02-44  
«Рос-Пресс ЛТД», (095) 212-12-65  
«Самба-С», (095) 722-77-21  
«Телестар», (095) 237-64-14  
«Фантом», (095) 278-43-09

«INSTA», (095) 279-49-00  
«Night of Way», (095) 247-11-40  
Региональные распространители:  
«Метропресс» (Санкт - Петербург) (812) 316-58-49  
«Одн», (Москва) (095) 974-21-32  
«ЮГ ПРЕСС-СЕРВИС», (С-Пб) (812) 964-04-74  
«Ледя-НН», (Новосибирск) (3832) 40-85-80  
«Топ-Книга» (Новосибирск) (3832) 39-63-63

\* - розничная торговля

## Редакционная подписка на журнал «Игромания» и книги, посвященные игровым приставкам

### Бланк заказа

Фамилия \_\_\_\_\_ Имя \_\_\_\_\_  
Точный адрес: индекс \_\_\_\_\_ область (край, район) \_\_\_\_\_  
город \_\_\_\_\_ улица \_\_\_\_\_  
дом \_\_\_\_\_ корпус \_\_\_\_\_ квартира \_\_\_\_\_

Я хочу заказать следующие журналы и книги:

Журналы «Игромания» (в 1997 году – PC и PlayStation, в 1998 году – PC)

за 1997 год: №1(PC & SPS)

☐

№2 (SPS)

☐

№3(PC)

☐

за 1998 год: №1(4)

☐

№2(5)

☐

№3(6)

☐

№4(7)

☐

№5(8)

☐

№6(9)

☐

Книги: «600 игр для SEGA»

☐

«192 игры для 8-битных приставок»

☐

Если вы проживаете в Российской Федерации в районах, доступных для наземных видов транспорта, и хотите получать журнал или книги по почте, то можете оформить редакционную подписку. Для этого подымайте общую сумму вашего заказа, учитывая, что один номер журнала стоит 20 рублей, книга «600 игр для SEGA» – 35 рублей, «192 игры для 8-битных приставок» – 18 рублей. Послате любое отделение сберегательного банка, переведите определенную вами сумму, указав на бланке:

Получатель – ООО «Игромания»

ИНН 7702206189

АКБ СБС-АГРО.

Р/с 40702810100300000524.

К/с 30101810200000000506.

БИК 044541506

Перечислите деньги, заполните бланк заказа. В клетках рядом с названиями номеров журналов или названий книги укажите количество заказываемых экземпляров. Отправляйте бланк заказа и квитанцию об оплате (можно ксерокопия) по адресу:

109193, Москва, ул. Южнопортовая, д. 18, фирма «Астрей» («Игромания»).



## Подписка на журнал «Игромания» через почтовое отделение

Ф. СП-1

Министерство связи РФ

**АБОНЕМЕНТ** на газету-журнал **ИГРОМАНИЯ**

(наименование издания)

**38900**

(индекс издания)

Количество комплектов

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

**ДОСТАВочНАЯ КАРТОЧКА**

ПВ	место	ли-тер
----	-------	--------

на газету-журнал

**38900**

(индекс издания)

**ИГРОМАНИЯ**

(наименование издания)

Стои-мость	подписки	перере-адресовки	руб.	коп.	Количество комплек-тов:
------------	----------	------------------	------	------	-------------------------

на 1998 год по месяцам

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----

Куда

(почтовый индекс)

(адрес)

Кому

(фамилия, инициалы)

Подписку на «Игроманию» на второе полугодие 1998 года вы можете оформить через любое почтовое отделение связи. Для этого нужно выписать бланк, напечатанный на этой странице, заполнить его, отнести на почту и оплатить подписку. Бланк можно также приобрести на почте. Индекс журнала – 38900 в «Объединенном каталоге» (раздел «Книга-сервис»). Стоимость подписки по каталогу (без доставки) на шесть месяцев – 80 руб. 94 коп. На один месяц – 13 руб. 48 коп.



# КОМПЬЮТЕРЫ

**SMS**  
Style Micro Systems

Гарантия 24 месяца.  
Сертификат Госстандарта  
РОСС RU.ME06.B00318

# SUNRISE



Работаем с Вами...

## МАГАЗИН

Базовая конфигурация:

RAM 8 Mb EDO, HDD 1.0 Gb EIDE,  
FDD 3.5", SVGA card 1 MB PCI,  
Mini Tower Case, Keyboard, Mouse

Pentium® processor 166 MHz  
с технологией MMX™ 405

Pentium® processor 200 MHz  
с технологией MMX™ 510

Pentium® processor 233 MHz  
с технологией MMX™ 615

Pentium II processor 233 Mhz 801

Pentium II processor 266 Mhz 991

Мониторы 14"/15"/17" NI MPRII от 190

Принтеры (лазерные, матричные, струйные),  
копировальные аппараты Rank Xerox (A4),  
факс-модемы US Robotics, комплектующие,  
источники бесперебойного питания APC,  
средства multimedia, расходные материалы,  
ручные и планшетные сканеры, сетевое  
оборудование, программное обеспечение,  
аксессуары, оргтехника для дома и офиса.

**5 часов в Интернет БЕСПЛАТНО!**

*Оцените наше сочетание качества, сервиса и цены!*  
Магазин и сервис-центр: Красноказарменный пр-д, 1 (ст.м. "Авиамоторная")

Тел.: (095) 956-1225 (многоканальный), 273-3180

Магазин: Овчинниковская наб., дом 18/1 (ст.м. "Новокузнецкая")

Тел.: (095) 950-1040, 951-1127

**Мы ждем Вас: понедельник-пятница: с 10.00 до 19.00, суббота - до 16.00**

Pentium является зарегистрированным товарным знаком и MMX является товарным знаком Intel Corporation.

## СЕРВИС-ЦЕНТР

Ремонт компьютеров,  
принтеров, мониторов.

Модернизация компьютеров:  
386 ➔ 486 ➔ Pentium® Processor

Послегарантийное обслуживание.

Обмен мониторов:  
14" ➔ 15" ➔ 17" ➔ 20"

Установка и настройка: multimedia,  
факс - модемов.

Заправка и ремонт копиров.

Проектирование и установка  
компьютерных классов "под ключ".

Выезд специалиста к заказчику.

<http://www.sunup.ru>

E-mail: [service@sunup.ru](mailto:service@sunup.ru)

симптомы: Острая  
адреналиновая  
недостаточность

диагноз:

**Игромания**

направление: магазин  
"Игромания",  
3 раза в день...

PC-CD,  
SonyPlaystation,  
Nintendo64,  
SegaSaturn,  
MegaDrive,  
GameBoy,  
Tamagochi,  
joysticks,...

**379 6827**

т е л е ф о н

МАГАЗИН

**Игромания**

КОМПЬЮТЕРНЫЕ  
И ВИДЕОИГРЫ



РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ,

ДОМ 46,

КОРПУС 3,

МЕТРО

"РЯЗАНСКИЙ ПРОСПЕКТ",

ТОРГОВО-ПЕШЕХОДНЫЙ

КОМПЛЕКС,

ЕЖЕДНЕВНО!

НОВЫЕ

ПОСТУПЛЕНИЯ

КАЖДУЮ НЕДЕЛЮ



scan: The Stainless Steel Cat